

Diego "Fesant" Silva



NARUTO

SHINOBI no SHO

SISTEMA
DS

NARUTO: SHINOBI NO SHO

AUTOR

Diego "Fesant" Silva

COLABORAÇÃO

Gabriel Fernandes "Dark Satanic"

Paulo Thor "Roxas"

CAPA

JASRICart (desenho original); Diego "Fesant" Silva (edição)

PUBLICAÇÃO

Publicado pelo Projeto D8 em 08/05/2022 e disponível para download gratuito em <https://narutod8.weebly.com>.

VERSÃO

4ª Edição (4.1 b)

AGRADECIMENTOS, IDEIAS E SUGESTÕES

Marcelo Rodrigues, Ícaro Gabriel Silva, Ruan Marcos Mello, Thiago Oliveira, Alice Santana, João Vitor Dutra, João Nascimento, Sofia Siqueira, Marcello Galhardo "Blackheart", Leandro Varella "Don Dincht", Jayme Alegrio, João Gabriel "Botjão" Carbone, TheNewbie, Jonttamax e toda a comunidade do Discord oficial do Naruto "Shinobi no Sho".

CRÉDITOS ESPECIAIS

Frankto Vinneti: Naruto, Scrolls of Knowledge

Fellipe Melo: Ambientação e Missões

Naruto Project: armas ninjas; níveis ninjas

Tagmar 2 – Manual de Regras: Venefício e Venenos

Portal RPG Online: O que é RPG?



NARUTO: SHINOBI NO SHO

LICENCIAMENTO

Este material está licenciado de acordo as seguintes condições:

Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil.

Você pode:



Copiar inteiramente este livro (incluídas fotocópias), distribuir, exibir.



Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra. Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

OPEN GAME LICENSE 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams,

NARUTO: SHINOBI NO SHO

personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

NARUTO: SHINOBI NO SHO

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta D20: Edição Revisada, Copyright 2013, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

Mutantes & Malfeiteiros, Copyright 2008-2011, Jambô Editora. Autor Steve Kenson, tradutor Leonel Caldela.

NARUTO, Copyright 1999, SHUEISHA Inc. Autor Masashi Kishimoto.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos e textos referentes ao Projeto Shinobi no Sho, ao Sistema D8 e ao logotipo do Sistema D8.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

Introdução	10
Projeto Shinobi no Sho	11
R.P.G.....	11
O que é?	11
Como se vence?.....	12
Os Personagens.....	13
As Aventuras	13

A função dos Jogadores	13
A Ambientação de Naruto	14
Cultura.....	14
Política.....	15
Poder Militar	15
Território	16

PERGAMINHO I: O BÁSICO

Mecânica Básica: Testes com Dados	18
O Mestre.....	18
Os Personagens dos Jogadores	19

Exemplo de Personagem.....	21
As Rodadas de Ação.....	25
Lutando	25

PERGAMINHO II: PERSONAGENS

Conceitos Iniciais	27
---------------------------------	-----------

Nível de Campanha (NC).....	27
Nível Shinobi.....	28
Escolhendo Clã ou Hijutsu	29
Jutsus: Poderes e Aptidões.....	29
Rank dos Jutsus.....	30

Evolução de Personagem	30
-------------------------------------	-----------

Tabela de Evolução	31
Pontos de Experiência	31

Treinamento e Aprendizagem.....	32
---------------------------------	----

Atributos.....	33
-----------------------	-----------

Comprando Níveis de Atributo	33
Descrições dos Atributos	33

Habilidades de Combate.....	35
------------------------------------	-----------

Definindo as Habilidades de Combate.....	35
Descrições das Habilidades de Combate	35

Perícias.....	35
----------------------	-----------

SUMÁRIO

Comprando Níveis de Perícia	36	- Confronto de Elementos -	90
Usando Perícias.....	36	- Combo de Elementos -	90
Descrições das Perícias	37	Descrições dos Poderes Comuns.....	91
Carisma e Manipulação.....	53	Ninpou (Arte Ninja)	91
Testes Sociais	54	Doton (Elemento Terra)	103
Aptidões.....	56	Fuuton (Elemento Vento)	105
Adquirindo Aptidões	56	Katon (Elemento Fogo)	107
Tipos de Aptidões.....	57	Raiton (Elemento Trovão)	109
Lista Resumida de Aptidões	58	Suiton (Elemento Água)	111
Descrições das Aptidões	61	Fuuinjutsu (Selamento)	114
Aptidões de Combate	61	Iryou Ninjutsu (Ninjutsu Médico)	120
Aptidões de Manobra	67	Rasengan (Explosão Espiral)	121
Aptidões de Técnicas	72	Jutsus Básicos	123
Aptidões Gerais	75	Equipamentos.....	126
Aptidões Shinobi	76	Dinheiro Inicial	126
Poderes	84	Equipamentos Iniciais	126
Entendendo os Poderes	84	Compartimento de Itens	127
Comprando Poderes	85	Armas	127
Usando Poderes ou Técnicas	86	Armaduras e Trajes	135
- Afinidade Elemental -	89	Tabelas de Equipamentos, Itens e Serviços	137
Clãs	142		
Clã Aburame	142	Clã Hyuuga	157
Clã Akimichi	150	Clã Inuzuka	163
Clã Hatake	155	Clã Nara	168
		Clã Sarutobi	173

PERGAMINHO III: CLÃS E HIJUTSUS

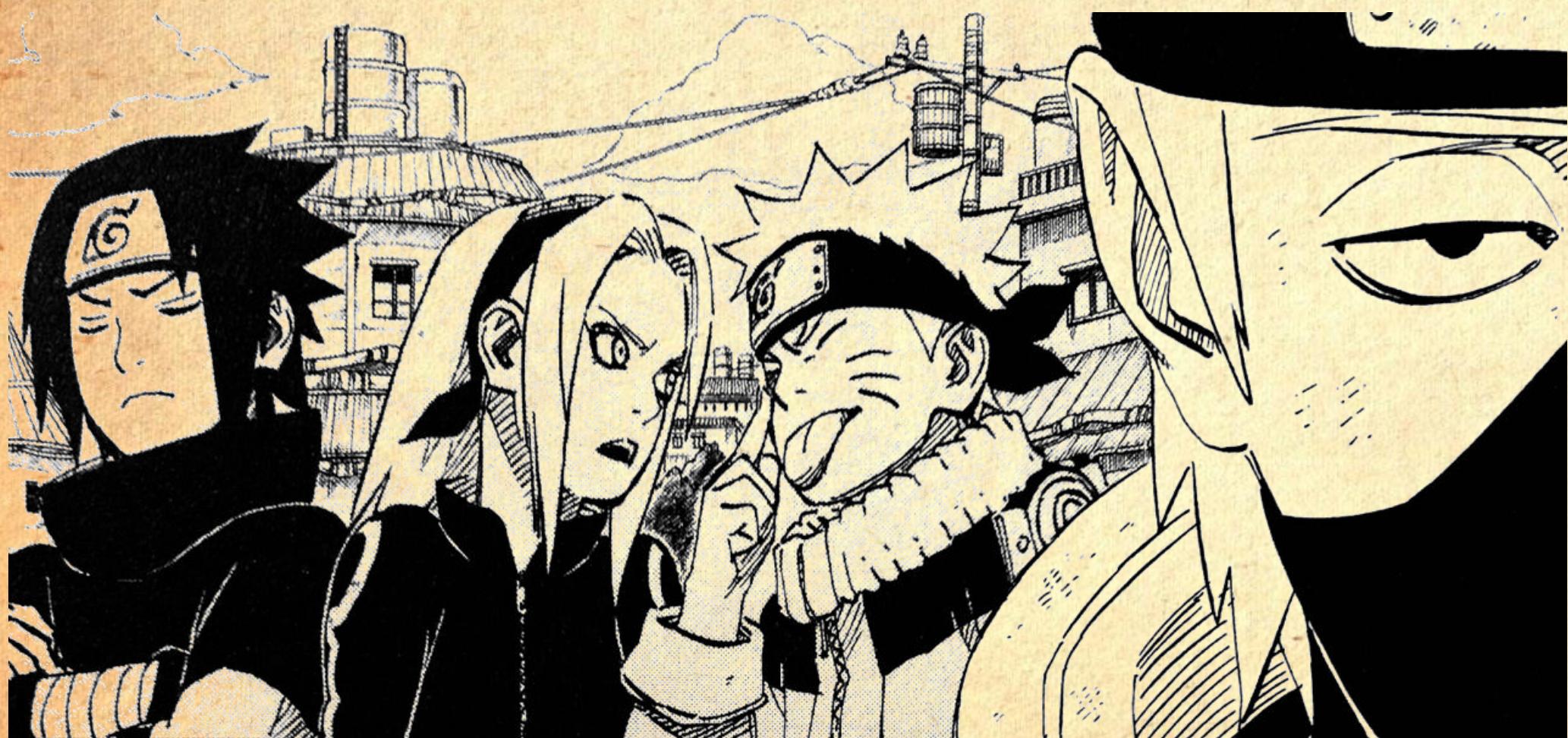
SUMÁRIO

Clã Senju	174	Modos do Poder.....	215
Clã Uchiha	180	Benefícios Gerais e Técnicas.....	217
Clã Uzumaki	193	Kyuubi (Nove Caudas).....	220
Clã Yamanaka	196	Kagura Shigan (Olho Divino da Mente).....	222
Hijutsus	201	Kuchiyose (Invocação).....	224
Dokujutsu (Arte dos Venenos).....	201	Magen (Ilusão Demoníaca).....	233
Hachimon Tonkou (Oito Portões Celestiais).....	202	Senjutsu (Técnica Eremita).....	239
Taijutsu.....	207	Tensai (Genialidade).....	241
Hibon Ninpou (Arte Ninja Única)	212	Versatilidade	242
Jinchuuriki (Poder do Sacrifício Humano).....	213	Aptidões Restritas	243
		Aptidões Especiais.....	244
PERGAMINHO IV: REGRAS DO SISTEMA			
Sistema de Testes	248	Dano de Combate.....	257
Teste contra Dificuldade	249	Acerto Crítico	258
Dificuldade do Teste	249	Vitalidade: Ferimentos e Morte	258
Teste contra Teste	249	Chakra: Gasto e Recuperação	260
Sucesso e Fracasso Automático	250	Manobras de Combate	261
Teste sem Dados	250	Manobras Comuns	261
Bônus e Penalidade de Precisão.....	251	Manobras de Previsão	266
Combate	252	Manobras Especiais	267
Cena, Rodadas e Turnos	252	Comandar Parceiro	269
Iniciativa	253	Montarias	269
Testes de Iniciativa	253	Combate Aéreo	270
Surpresa	254	Tamanho das Criaturas	271
Ações de Combate	254	Camuflagem e Cobertura	273
Atacando e Defendendo	255	Dureza e Quebra de Objetos	274
		Dano de Queda	275
		Condições Prejudiciais	275

SUMÁRIO

PERGAMINHO V: O Mestre e O Jogo

O que é Mestrar?	279	O Eixo Moral: Lei e Caos.....	283
Personagens do Mestre	280	As Nove Tendências.....	283
Planejando Combates	281	Missões	285
Tendência de um Personagem.....	282		
O Eixo Ético: Bem e Mal	282		



APRESENTAÇÃO

INTRODUÇÃO

O mundo de *Naruto* é estranho e fantástico. Antigo, mágico, mas também pleno de conveniências da vida moderna, como rádio e computadores — tradição e tecnologia convivendo juntas. Um mundo de encanto e mistério, habitado por seres espirituais. Acima de tudo, um mundo povoado pelos ninjas.

Aqui existem dezenove países, mas são poucos aqueles que podemos ver. Em dez deles há ninjas verdadeiros, habitando vilarejos secretos. Estas vilas treinam e vendem os serviços dos ninjas, para governos locais ou nações aliadas. Neste mundo, em uma vila secreta, vive Naruto — um jovem barulhento e hiperativo, em constante busca por aprovação e reconhecimento perante os outros ninjas.

Naruto teve início em 1999 como uma história em quadrinhos de Masashi Kishimoto. Foi publicada na revista japonesa Shonen Jump, da editora Shueisha, e também recebeu uma adaptação para TV em desenho animado. Por sua longa duração e combates intensos, as aventuras do jovem Uzumaki Naruto têm sido conhecidas como o “novo Dragon Ball”.

“*Naruto: Shinobi no Sho*” (*Livro do Shinobi*), ou *Naruto SNS*, é um jogo de imaginação, onde você participa de aventuras fabulosas e missões arriscadas assumindo o papel de um herói — um personagem criado por você. Seu personagem pode ser um ninja musculoso ou um ninja perspicaz, um ninja dedicado ou um ninja poderosíssimo; que utiliza de

técnicas proibidas. Ao lado de alguns amigos de confiança, ele irá explorar ruínas e florestas repletas de inimigos em busca de riquezas e glória. O sistema oferece uma infinidade de possibilidades e escolhas



APRESENTAÇÃO

quase infinitas — mais variadas e abrangentes que as possibilidades dos mais sofisticados jogos de computador — uma vez que seu personagem poderá fazer qualquer coisa que você conseguir imaginar.

Naruto SNS é um jogo de fantasia que utiliza a imaginação. Por um lado, envolve a interpretação, por outro é uma brincadeira narrativa, mas também abrange a intenção social, aspectos dos jogos de estratégia, sem mencionar as jogadas de dados. O jogador e seus amigos criam personagens que se desenvolvem e evoluem a cada aventura concluída. Um dos jogadores será o Mestre, ou Narrador, que controlará os monstros e inimigos, descreverá o ambiente, julgará as ações com base nas regras e criará as aventuras. Juntos, o Mestre e os jogadores são responsáveis pelo jogo.

Importante: Você não precisa decorar esse livro inteiro para começar a jogar. Depois de compreender o básico, comece uma aventura! Use este livro como referência durante o jogo. Quando estiver em dúvida, consulte as regras mais simples, continue jogando e divirta-se.

PROJETO SHINOBI NO SHO

Naruto: Shinobi no Sho foi criado para trazer ao amplo mundo do RPG todas as principais características do mencionado anime. Esse livro não possui todos os dados referentes ao anime, por esse motivo é aconselhável que todos os jogadores, principalmente o Mestre, possuam certo domínio sobre o que é o mundo shinobi representado do desenho, pois sem essa noção não é possível ler e compreender esse livro.

Algumas características desse jogo foram inspiradas no livro *Naruto, Scrolls of Knowledge*, de Frankto Vinneti, e no Sistema D20. Mas, em quase sua universalidade, esse livro é único e traz um novo sistema de

RPG, o **Sistema D8**, criado especialmente para figurar como sistema de regras para RPGs ambientados em Animes.

Não é necessário conhecer nenhum dos livros citados para se jogar este RPG. Quanto ao Sistema D8, será explicado em tópico próprio, dedicado unicamente ao sistema de testes.

Terminadas as apresentações, passemos aos primeiros passos para conhecer este RPG.

R.P.G.

O QUE É?

Role-Playing Game — Jogo de Interpretação de Papéis — mais conhecido pela sigla RPG consiste na união do conceito de teatro com as regras de um jogo, onde temos a interpretação de personagens ficcionais controlados pelo seu respectivo jogador.

No teatro, os atores decoram seu script — conjunto de ações, gestos, falas... — e interpretam personagens de ficção, seguindo o enredo pré-definido pelo autor. Em um jogo, as pessoas tomam decisões limitadas pelas regras, para ultrapassar desafios, ser melhor do que seus adversários e vencer o jogo. Quando se une o que há de melhor nesses dois universos, temos o RPG.

Uma partida de RPG consiste, basicamente, em um grupo de pessoas, onde uma delas assumirá o papel de "narrador" — algumas pessoas ainda usam o termo "mestre" — e os demais, serão os jogadores. Para enriquecer a partida, adicione livros de algum sistema de sua preferência, pois sem regras o narrador não irá convencer os jogadores dos rumos tomados pela história.

APRESENTAÇÃO

Antes da partida, o narrador deverá orientar os jogadores — seguindo as regras do sistema escolhido — para preencher a ficha do personagem. Nela encontramos informações essenciais como, por exemplo: força, resistência, inteligência, detalhes sobre a personalidade, perícias, entre outros. Todos os jogadores já possuem seus personagens...? Então é hora de o narrador contar uma introdução sobre a aventura, para conscientizar os jogadores sobre o que aconteceu até ali, e finalmente dar a eles, um objetivo básico que irá desencadear o início da aventura.

Os acontecimentos vão sendo narrados, os jogadores seguem imaginando tudo o que acontece. E quando um personagem precisa tomar uma atitude...? O jogador em questão diz ao narrador o que pretende fazer, é analisado se esta atitude é viável — baseado na ficha do personagem — e em seguida, são jogados dados. Dependendo do valor obtido, o ato é realizado com sucesso ou não.

Os dados são peças fundamentais em um **RPG**, e eles não se limitam nos dados de 6 lados tradicionais. Existe uma variedade, alguns mais raros e usados apenas por determinados sistemas, e podem ser chamados pela letra "D" seguida pela quantidade de lados. Assim, teremos para o dado de 8 lados, o nome **D8** assim como para o dado de 12 lados, o nome **D12**.

Para não limitar a quantidade de personagens ao número de jogadores, é comum haver muitos personagens controlados pelo narrador. São conhecidos como PdMs - sigla de Personagens do Mestre, ou NPCs (*Non-Player Characters*, que significa Personagem Não-Jogador. Eles servem para enriquecer a história, dando informações úteis aos personagens ou para atrapalhar a vida deles, servindo de adversários.

Cada sessão de RPG é uma experiência única. É impossível o narrador ter controle total da história, pois nunca se sabe o que os jogadores irão decidir diante das adversidades criadas no decorrer do caminho. Após certos eventos, o narrador irá distribuir pontos de experiência para os personagens permitindo que eles evoluam seus atributos, tornando a partida ainda mais interessante.

COMO SE VENCE?

Não se vence. A resposta não é simples para os novatos compreenderem, mas uma boa partida de RPG não existe esse tipo de competição. Geralmente os jogadores são unidos em nome de um objetivo em comum, e seus adversários são personagens controlados pelo narrador, os Personagens do Mestre (PdM).

É válido esclarecer que o narrador não está contra os jogadores só porque controla os PdMs adversários. Caso um narrador resolva terminar a partida, basta ele assim desejar e criar uma situação que nem mesmo o mais forte e experiente dos jogadores poderá se safar e.... fim de jogo. Um bom narrador saberá dosar o nível de desafio com a diversão.

Obviamente, quando os jogadores e o narrador não possuem muito tempo livre para jogar, resumem drasticamente as regras e quase não desenvolvem uma história. Nesses jogos mais rápidos, é comum que o narrador coloque os personagens, uns contra os outros, assim o jogo termina rapidamente quando alguém vence a batalha. Alguns dos jogadores mais clássicos não enxergam essa "modalidade" com bons olhos, uma vez que se perde grande parte da essência da interpretação e fantasia.

OS PERSONAGENS

Os personagens dos jogadores são as estrelas das aventuras de *Naruto SNS*, da mesma forma que os heróis do anime. Como jogador, você criará um personagem usando as regras contidas neste livro. O seu personagem pode ser um ninja selvagem das vastidões geladas ou um shinobi perspicaz e de raciocínio rápido, munido de uma lâmina ainda mais veloz. Você poderá representar um ninja mortífero, treinado em técnicas de sobrevivência nas regiões selvagens, ou um shinobi que dominou os elementos. Conforme o seu personagem participa de mais aventuras, ele adquire experiência e se torna mais poderoso.

AS AVENTURAS

Seu personagem é um ninja, um herói que se envolveu numa missão épica em busca de fortuna e glória. Outros personagens se unirão a ele, em um grupo de ninjas, para realizar missões e combater os mais diversos inimigos. Estas buscas se transformarão em histórias, determinadas pelas ações que o seu personagem executa e pelas situações que o Mestre apresenta.

Uma aventura de *Naruto SNS* é composta de ação, combates espetaculares, oponentes aterrorizantes, desafios épicos e vários tipos de mistérios a serem desvendados. O que existe no coração daquela ruína? O que estará espreitando no próximo túnel ou atrás daquela porta de ferro? Interpretando os seus personagens, você e os seus amigos enfrentarão esses perigos e explorarão um mundo inteiro como os ninjas do anime.

Algumas aventuras podem ser concluídas durante uma única sessão de jogo, enquanto outras se estendem por muitas delas. Uma sessão dura quanto tempo você e seus amigos quiserem jogar, que pode

compreender um período curto (como duas horas) ou se estender durante uma tarde inteira. É possível interromper o jogo a qualquer momento e continuar a partir do mesmo ponto quando todos estiverem reunidos de novo.

Cada aventura é diferente da outra. Cada missão é única. Seu personagem pode explorar ruínas antigas, protegidas por armadilhas letais, ou investigar a tumba de um antigo ninja lendário, esquecido pelo tempo. Ele poderia se esgueirar até uma Vila Oculta para espionar o inimigo ou enfrentar as técnicas proibidas de um ninja renegado terrível. Tudo é possível num jogo de *Naruto SNS* e o seu personagem pode fazer qualquer coisa que você imaginar.

A FUNÇÃO DOS JOGADORES

Como jogador, você usará este livro para criar e interpretar um personagem. Seu personagem é um shinobi, integrante de um time que regularmente é contratado para realizar missões e enfrentar inimigos. A sessão de jogo deve ocorrer num lugar onde todos se sintam confortáveis e haja espaço para colocar os livros e as fichas dos personagens, assim como realizar os testes com dados e colocar qualquer outro material que seja necessário.

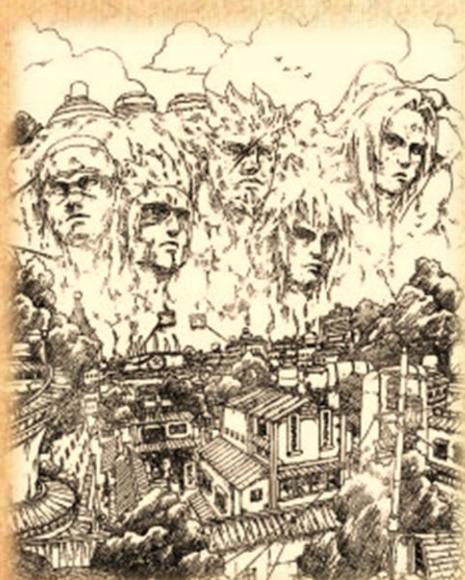
O Mestre elabora e apresenta cada cena e descreve a ação. A sua função, como jogador, é decidir as preferências e gostos do seu personagem, sua relação com os outros personagens e interpretar essas escolhas. Você pode interpretar um shinobi austero ou um bem-humorado, um ninja inconsequente ou um cauteloso. Com o seu personagem em mente, reaja a cada situação conforme ela surge. Algumas vezes, o combate será necessário, mas outras situações podem ser resolvidas com técnicas silenciosas, negociação ou usando as habilidades adequadas.

APRESENTAÇÃO

Considere e planeje as reações do seu personagem. Você pode descrever a ação do seu personagem (“Naruto se aproxima da entrada e ataca o oponente”) ou falar como seu personagem (“Eu me aproximo daquela passagem e golpeio o oponente com um ataque poderoso”). Qualquer um destes métodos é adequado e você pode alterá-lo conforme a situação. Seja criativo, audaz e leal ao seu personagem... Mas, acima de tudo, divirta-se!

A AMBIENTAÇÃO DE NARUTO

Cada Vila Oculta tem seu símbolo, ligado a um elemento da natureza. A vila é governada pelo ninja mais forte, que recebe o título de *kage*. Uma das mais importantes é **Konoha'gakure no Sato**, Vila Oculta da Folha, no País do Fogo. Konoha é uma das maiores e mais poderosas vilas ocultas, governada pelo *Hokage*. É também o lar de Naruto.



Outras vilas importantes são: **Suna'gakure no Sato**, Vila Oculta da Areia, no País do Vento; **Kiri'gakure no Sato**, Vila Oculta da Névoa, no País da Água; **Iwaga'gakure no Sato**, Vila Oculta da Pedra, no País da Terra; e **Kumo'gakure no Sato**, a Vila Oculta da Nuvem, no País do Trovão.

A renda das vilas provém de missões contratadas, realizadas por seus ninjas. Nem todos os moradores de uma vila são ninjas, mas estão todos de alguma forma

ligados a essa atividade. Alguns ensinam aos jovens, outros fabricam armas e equipamentos, e outros provêm bens e serviços essenciais (afinal, um ninja ainda precisa comer!). Outros ainda são médicos, sábios ou estudiosos.

Neste mundo, ser um ninja é uma ocupação honrada e respeitada pelo povo, com um sério código de conduta. Os maiores e mais famosos ninjas foram grandes heróis, ajudaram muitas pessoas e realizaram importantes missões por seus países. Existem alguns proscritos, renegados, que vendem seus serviços pelo melhor preço — mas o legítimo ninja é reconhecido por sua nobreza e caráter.

CULTURA

O mundo de Naruto é uma realidade fictícia onde convivem pessoas de diferentes nacionalidades. Entretanto, é visível que todos falam a mesma língua, havendo uma universalização da cultura em todo mundo, variando um pouco os costumes.

De forma comparativa ao nosso mundo, o mundo de Naruto vive numa época que mistura elementos orientais modernos e ocidentais contemporâneos, além de raras influências medievais.

Nas cidades existem sistemas de esgoto, de distribuição de eletricidade, aparelhos de rádio e outras formas básicas de vivência presentes na nossa realidade atual. Entretanto, não existem meios de comunicação a longa distância (não há satélites artificiais), e o correio ainda é dependente de pombos e falcões. Numa sociedade shinobi isso não atrapalha em nada, uma vez que vários animais também podem ser treinados nas artes shinobi, tornando-se excepcionais para a sua raça e atendendo as finalidades para a qual foram treinados.

APRESENTAÇÃO

As pessoas se vestem de forma semelhante, com trajes que variam de roupas japonesas da virada do século XX para roupas atuais e bem exóticas. A variação das roupas também é bastante visível entre as pessoas normais e os shinobis. Como militares, os shinobis tem suas roupas adaptadas às batalhas, além de possuírem ornamentos e símbolos únicos para a posição que possuem em sua própria hierarquia. Outras variações de vestimentas se dão de região para região, locais de clima mais frio e outros de clima litorâneo, ou mesmo uma cidade portuária. Além disso, é costume que pessoas mais importantes nas maiores cidades possuam trajes sociais e caros, como ternos e roupas tradicionais japonesas.

Quanto ao nível cultural das pessoas, a maior parte delas é letrada e livre para fazer o que desejar. Não se sabe de casos de escravidão oficializados por governos, mas isto não impede que ocorra ilegalmente. As diferenças sociais são visíveis, como em qualquer sociedade moderna.

POLÍTICA

O mundo é dividido politicamente na forma de países, cada qual com suas próprias atividades econômicas, militares e governamentais. Cada país que gera alguma influência no mundo é regido por um Daimyo (Senhor Feudal). Já os menores e menos influentes são regidos por um governante, geralmente submissos aos países maiores ao seu redor. Os Daimyos são regentes de um país, passando seu título geralmente por herança. Em alguns casos, o país pode ser conquistado por outro e seu regente será escolhido pelo Daimyo do país conquistador (no caso do país conquistado não ser oficialmente incorporado ao território do país conquistador). Internamente os países trabalham sob o sistema do feudalismo, onde prefeitos administram em certas regiões, todas submissas a vontade do Daimyo. Os feudos possuem algumas cidades e

lá vivem pessoas livres e trabalhadores comuns, vivendo suas vidas normalmente e sob a proteção de seu país.

As atividades comerciais internas nos países são constantes e de todos os tipos. O fato de o país ser divido em feudos não limita em nada o comércio. Externamente, os países só comercializam entre si se estes possuírem pactos de boa vizinhança, garantindo assim que atividades ilegais não transitem entre um país e outro, além de evitar problemas que possam gerar um conflito armado.

PODER MILITAR

Os grandes países do mundo são conhecidos por possuíram uma grande autonomia militar, depositando seus melhores homens e maiores segredos nas suas Vilas Ocultas de Shinobis. Cada um dos grandes países possui uma única Vila Oculta, onde shinobis são treinados sempre para atender ao chamado do seu país quando em situações de guerra.

Logicamente, as Vilas nem sempre estarão trabalhando para o país, por isso elas possuem autonomia para cumprir missões que visem o sustento próprio, mesmo que em outros países. Quando as Vilas realizam grandes números de missões com sucesso, sua fama e prestígio aumentam, assim como a do país onde estão situadas, garantindo uma proteção do mesmo por meio do medo de querer enfrentar tal poder militar.

Entretanto, as Vilas são submissas as vontades do governante do país onde estão situadas, não devendo realizar missões que tramam contra sua nação. Na maior parte das vezes, as Vilas enfrentam situações de grande perigo para manterem-se vivas ou para garantir a segurança do

APRESENTAÇÃO

país, mesmo que não precisem ou comuniquem ao rei a maior parte delas.

As Vilas Ocultas são chamadas assim porque geralmente são bem guarnecididas e isoladas, mas nada que impeça o comércio ou os viajantes de chegarem lá. Para entrar em uma delas é preciso ter um visto e solicitar a entrada num posto de guarda nos seus portões. Qualquer um que queira entrar numa Vila Oculta sem autorização ou não seja da Vila será barrado. Já os invasores serão considerados perigosos e serão caçados por todos os shinobis locais, onde provavelmente serão presos ou mortos. Cada Vila possui suas próprias tradições e normas, mas esta é uma regra que se aplica em todas.

TERRITÓRIO

Existem cinco grandes nações no mundo de Naruto, cada uma nomeada com o nome de um elemento em particular. Nelas residem as maiores e mais influentes Vilas Ocultas de Shinobis. Entretanto, o fato de serem os maiores países tanto territorialmente quanto politicamente não impede o que os países menores e em sua periferia não possuam Vilas Ocultas, ou mesmo que não existam.

Ao redor das grandes cinco nações existem diversos outros países pequenos, além de algumas ilhas independentes. Estes também são nomeados com nomes de elementos ou fatos naturais, como Chuva ou Gramma. Alguns possuem nomes de comida ou bebidas, como o País do Chá e do Arroz.

As Cinco Grandes Nações Shinobi são:

Pais da Água (Vila Oculta da Névoa – Kirigakure no Sato): o menor dos cinco grandes países, seu território é distribuído ao longo de todo um arquipélago de ilhas ao leste do continente. Devido esta separação

territorial, o país sofreu diversas e constantes guerras civis, onde muitos morreram e clãs foram dizimados. Depois de algumas delas, vários governantes começaram a temer o poder de usuários de Kekkei Genkai, o que gerou uma terrível matança dos clãs que as possuíam, deixando algumas linhagens avançadas perdidas para sempre.

Na maior das ilhas e central reside a sede do governo do país e possivelmente a Vila Oculta da Névoa, liderada pelo seu Mizukage. A Vila possui diversos shinobis poderosos e formou um grande número de assassinos de alto poder. Além disso, foi dela que surgiu os Sete Espadachins da Névoa, um grupo poderosíssimo de shinobis que manipulam espadas das mais variadas e poderosas.

Não se sabe dizer se o país possui alianças. Como diversos países, e como uma das Cinco Grandes Nações, possui um grande orgulho para aceitar facilmente alianças, além de ser muito diferente em suas práticas mais estranhas.

Pais do Fogo (Vila Oculta da Folha – Konohagakure no Sato): não é o maior dos Cinco países, mas sem dúvida nenhuma é o mais poderoso e influente de todo o mundo. Localizado bem no centro do continente, com um vasto território e uma boa faixa litorânea, cercado por diversos países (grandes e pequenos), o país do Fogo é uma importante rota comercial no mundo, além de ser uma grande força político-militar. É vastamente coberto por densas florestas. Tem procurando diversas alianças com outros países para os mais diversos fins, como o país do Vento, da Gramma, da Chuva e da Cachoeira.

A Vila Oculta da Folha, mais conhecida pelo nome de Konoha, é uma das vilas mais poderosa e influente do mundo. Foi fundada aproximadamente há 60 anos e possui uma longa história de dificuldades e conquistas. Konoha é liderada pelo Hokage.

APRESENTAÇÃO

Sabe-se que um dia o Bijuu de Nove Caudas, a raposa demônio Kyuubi, atacou o vilarejo e dizimou quase tudo por onde passou. Não se sabe ainda o motivo para este ataque, mas se sabe que o Yondaime (Quarto Hokage) se sacrificou para salvar a sua Vila. Incapaz de destruir o demônio, ele selou o mesmo num bebê, chamado Uzumaki Naruto, morrendo logo após seu feito. A Vila de Konoha viveu em paz desde então, sendo uma das vilas que possui o controle sobre um dos demônios com caudas.

Pais da Terra (Vila Oculta da Pedra – Iwagakure no Sato): um dos maiores países dentre os Cinco Grandes, mas pouco explorado na história. Ainda assim, sabe-se que seu terreno é vastamente montanhoso e que é um país de grande poder e influência no mundo, próximo ao país do Fogo. Sua Vila Oculta é liderada pelo Tsuchikage.

Pais do Trovão (Vila Oculta da Nuvem – Kumogakure no Sato): um grande país situado mais ao norte do continente e separado do país do Fogo por dois países menores. Não foi um país muito explorado no mangá, o que dificulta a sua compreensão. Seu território é bastante nevado e possui um clima muito frio o ano inteiro. Possui a Vila Oculta da Nuvem, que é um dos grandes vilarejos shinobis no mundo, liderada pelo Raikage.

Anos atrás do início da história de Naruto, a Vila da Nuvem e Konoha estavam em guerra. A fim de acabar com as disputas entre as Vilas, ambas assinaram um acordo de paz. Entretanto, houve uma tentativa de sequestro dentro do Clã Hyuuga, na qual o responsável foi morto. Acabaram descobrindo que era um shinobi da Nuvem. Para evitar que uma nova guerra começasse, a Nuvem cobrou a vida do responsável pelo assassinato, o que gerou uma polêmica dentro de Konoha e do Clã Hyuuga, balançando ainda mais a tênue ligação entre as duas divisões do clã.

Pais do Vento (Vila Oculta da Areia – Sunagakure no Sato): acredita-se que seja o maior dentre os Cinco Grandes países. Sua característica territorial marcante é o seu vasto deserto. O país nunca foi muito de confiar em outros, evitando alianças nos tempos mais antigos, o que se reflete muito na sua Vila Oculta. O país tem uma boa quantidade de riquezas, mas devido às próprias condições climáticas e territoriais, não há grande fartura para todos os seus habitantes.

Sua Vila Oculta é liderada pelo Kazekage. Entretanto, o passado da Vila e dos seus líderes é muito sangrento e misterioso. Sabe-se que a Vila foi uma das quais tentou dominar um dos demônios com caudas, as Bijuus. Além disso, existem mistérios com relação ao desaparecimento do seu Terceiro Kazekage. A Vila é uma das mais poderosas quando se fala em defesa, e também uma das mais inacessíveis.



PERGAMINHO I: O BÁSICO

Assim como outros jogos, *Naruto: Shinobi no Sho* possui regras.

As regras servem de parâmetros para a imaginação e a interpretação dos eventos dentro do jogo, ajudando a determinar como as coisas acontecem nas histórias e a resolver os conflitos e obstáculos que aparecem diante dos personagens dos jogadores.

Neste capítulo, você encontrará um resumo das regras básicas do jogo. Porém, a leitura de todo o capítulo de Sistema de Testes e de Combate é sempre recomendada, principalmente se você será o Mestre do jogo.

MECÂNICA BÁSICA: TESTES COM DADOS

O *SNS* usa uma mecânica básica para as ações durante o jogo: a rolagem de dados. Sempre que um personagem quiser fazer uma ação que tenha alguma chance de falha, ele deve realizar um teste, fazendo o seguinte:

- Rolar 2 dados de 8 faces (**2d8**) e somar seus resultados.
- Somar aos resultados a **precisão** do teste (a precisão é igual ao valor do atributo, perícia ou habilidade usada na ação), junto com possíveis bônus.
- Comparar o total dessas somas com a **dificuldade** do teste (abreviada como **dif**).

Se o resultado for **igual ou maior** que a dificuldade (que é dita pelo mestre a depender das circunstâncias do jogo), o personagem é bem-sucedido na ação. Se for menor, o personagem falha.

Por vezes (principalmente nos **combates**), ao invés de comparar seu resultado com uma dificuldade, o personagem precisará **compará-lo com o resultado do teste de outro personagem**. Neste caso, quem

tiver o maior resultado, vence. Havendo empate, vence que tiver a maior precisão. Persistindo o empate, os testes devem ser refeitos.

Conseguir um resultado 15 ou 16 na soma dos dados é sempre um Sucesso, qualquer que seja a dificuldade do teste. De forma semelhante, conseguir um resultado 2 ou 3 é sempre um Fracasso, por maior que seja o nível de precisão do personagem.

E esta mecânica é a base dos testes no *SNS*. Para saber mais, veja o capítulo Sistema de Testes (pág. 248).

Fazer um Teste:
Rolar **2d8 + Precisão**
versus
Dificuldade ou Outro Teste



O MESTRE

No *SNS*, um dos jogadores assumirá o papel de **mestre**. Sua função será narrar a história, inventando e dirigindo as cenas, interpretar vilões e demais personagens não-jogadores, e agir como árbitro nas situações, com ajuda das regras do livro. O mestre deve ter o maior conhecimento possível das regras, principalmente do Sistema de Testes (pág. 248) e de Combate (pág. 252).

É trabalhoso, é verdade, mas extremamente recompensador por criar e desenvolver o mundo do jogo, com todos os seus atores, e ainda ajudar os jogadores a desenvolverem seus personagens dentro da trama de uma história emocionante. Para saber mais, veja o capítulo O Mestre e O Jogo (pág. 279).

OS PERSONAGENS DOS JOGADORES

Os demais jogadores criam seus próprios personagens únicos, seus ninjas, para atuarem como protagonistas da história. Eles são os heróis, os vilões, ou os jovens que ainda estão descobrindo seu caminho.

Os personagens são criados seguindo as regras deste livro. A partir daqui, você terá um guia simplificado de como criar um personagem iniciante, de nível **Genin**. Para saber sobre as regras completas e os pontos para personagens de níveis maiores, veja o Pergaminho II: Personagens (pág. 27).

NÍVEL DE CAMPANHA (NC 4)

Nível de Campanha (NC) é um valor de referência para o nível do personagem, dos inimigos e dos obstáculos dentro do jogo. Para um personagem iniciante Genin, o Nível de Campanha é 4.

CLÃ OU HIJUTSU (ESCOLHA 1)

Antes de começar a construir o personagem, é importante escolher o **clã** ao qual ele pertence (por exemplo, o clã Uzumaki). Isso vai definir quais técnicas ele poderá aprender durante toda a história. Ao invés de escolher um clã, você também tem a opção de escolher um **hijutsu** (por exemplo, ser um Jinchuriki).

Você não é obrigado a escolher seu clã ou hijutsu assim que começa o jogo, embora seja o recomendado para compor a história do personagem.

Por regra, somente é possível escolher um único clã ou hijutsu. Escolher o clã/hijutsu não custa pontos e lhe dá permissão para comprar os poderes e aptidões que são restritos do clã/hijutsu escolhido (ou seja: você precisa pagar pelas aptidões e poderes, usando os pontos recebidos na criação de personagem).

ATRIBUTOS (12 PONTOS)

Os Atributos representam a base das capacidades do personagem. Eles dizem o quanto forte, esperto e atento o personagem é, além de outras coisas. São sete atributos: *Força, Destreza, Agilidade, Percepção, Inteligência, Vigor* e *Espírito*.

Você tem **12 pontos** para distribuir livremente entre os atributos, com o limite de que **nenhum atributo pode ter nível acima de 4** (ou seja, maior que o Nível de Campanha). Todos os atributos começam no nível zero.

Exemplo de distribuição:

<i>Força</i>	4	<i>Destreza</i>	0	<i>Agilidade</i>	4	<i>Percepção</i>	0
<i>Inteligência</i>	2	<i>Vigor</i>	2	<i>Espírito</i>	0		

HABILIDADES DE COMBATE (ESCOLHA O VALOR BASE)

As Habilidades são usadas quando seu personagem for atacar ou se defender durante uma luta. São quatro: *Combate Corporal, Combate à Distância, Esquiva e Ler Movimento*.

O **valor total** de uma Habilidade de Combate é calculado como:

$$\text{Atributo} + \text{Valor Base}$$

Inicialmente, todas as Habilidades possuem **Valor Base 3**. O Atributo da soma varia para cada Habilidade:

- *Combate Corporal (CC)* = Valor Base 3 + Força
- *Combate à Distância (CD)* = Valor Base 3 + Destreza
- *Esquiva (ESQ)* = Valor Base 3 + Agilidade
- *Ler Movimento (LM)* = Valor Base 3 + Percepção

Você pode mover até 2 pontos dentro do conjunto de valores bases, de uma Habilidade para outra. Para o exemplo, vamos retirar 2 pontos do valor base de Ler Movimento e coloca-los no Combate Corporal. Jutando com o exemplo de Atributos que já fizemos, poderia ficar algo do tipo:

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-----|
| ▪ <i>Combate Corporal (CC)</i> | = <i>Valor Base 5 + Força 4</i> | = 9 |
| ▪ <i>Combate à Distância (CD)</i> | = <i>Valor Base 3 + Destreza 0</i> | = 3 |
| ▪ <i>Esquiva (ESQ)</i> | = <i>Valor Base 3 + Agilidade 4</i> | = 7 |
| ▪ <i>Ler Movimento (LM)</i> | = <i>Valor Base 1 + Percepção 0</i> | = 1 |

PERÍCIAS (8 PONTOS)

Enquanto os Atributos são as capacidades brutas e potenciais do personagem, as Perícias representam os usos especializados dessas capacidades. Se seu personagem tem uma Agilidade alta, por exemplo, ele tem um alto potencial para movimentos acrobáticos, mas é comprando e evoluindo a perícia Acrobacia que ele será capaz de usar o máximo de seu corpo.

O nível inicial de uma perícia é igual à metade do Atributo básico ligado a ela (essa divisão é arredondada para cima).

Assim, se o personagem tem Agilidade 2, seu nível inicial de Acrobacia será 1. Se tiver Agilidade 3, sua Acrobacia será nível 2.

Você tem **8 pontos** para distribuir livremente entre as perícias e aumentar os níveis delas, com o limite de que **você não pode gastar mais que 2 pontos em uma perícia** (ou seja, não pode gastar mais que a metade do Nível de Campanha; Esse é o **Limite de Poder**, a única divisão no **SNS** que é arredondada para baixo).

Exemplo: se você tem Agilidade 2, seu nível inicial de Acrobacia é 1.

Se gastar 2 pontos nesta perícia, o nível final será Acrobacia 3.

A perícia *Venefício* não pode ser comprada no NC 4. Veja mais no capítulo de Perícias, pág 36.

APTIDÕES (ESCOLHA 3 GRATUITAS)

As Aptidões são melhoramentos para o personagem, ainda mais especializados que as Perícias. Elas concedem vários tipos de benefícios diferentes, desde permitir que você refaça testes de Perícia, até aprender e utilizar técnicas novas (como criar clones de si próprio).

Você tem direito a escolher 3 aptidões gratuitas. Na pág. 58, você encontra uma lista resumida de todas as aptidões comuns e opções de aptidões gratuitas. Para saber sobre os benefícios e regras de todas, veja o capítulo Aptidões, pág. 56.

PODERES (4 PONTOS)

Enquanto uma aptidão pode conceder uma nova técnica ao personagem, os Poderes fornecem várias técnicas juntas, ou mesmo uma única técnica, porém mais poderosa do que uma aptidão seria. Com o poder Suiton, por exemplo, você é capaz de executar várias técnicas do elemento água, desde criar dragões que avançam contra os inimigos, até paredes de água corrente para bloquear técnicas do adversário.

Você tem **4 pontos** para comprar poderes, com o limite de que **nenhum poder deve ter nível acima de 2** (ou seja, não pode ter nível maior que a metade do Nível de Campanha; Esse é o **Limite de Poder**, a única divisão no **SNS** que é arredondada para baixo).

Comprar 1 nível de um poder custa exatamente 1 ponto. Você também pode usar os pontos de poder para comprar aptidões adicionais, para ter além das gratuitas que já são de direito. Cada aptidão custa 2 pontos de poder.

ENERGIAS: VITALIDADE E CHAKRA

Vitalidade é o “HP” do personagem e é medido pelo atributo Vigor, enquanto que Chakra é sua reserva de energia para técnicas, seu “MP”, e é medido pelo Espírito. As energias são calculadas pelas seguintes fórmulas:

$$\text{Vitalidade} = 10 + 3x \text{ Vigor} + 5x \text{ Nível da Campanha}$$

$$\text{Chakra} = 10 + 3x \text{ Espírito}$$

EQUIPAMENTOS (100 RYOS)

Todo ninja precisa de armas e utilitários em suas missões. Como Genin, **você tem 100 Ryos para comprar seus equipamentos iniciais.**

Embora você tenha esse valor em dinheiro, é comum que os ninjas sejam patrocinados pela Vila. Assim, itens como kunais, senbons, shurikens, tarjas explosivas e bombas de fumaça são normalmente gratuitos para o personagem. Para saber mais a respeito, e saber quantos itens você pode carregar consigo, veja o capítulo Equipamentos, pág. 126.

ATRIBUTOS SOCIAIS (2 PONTOS)

Carisma e *Manipulação* são os atributos sociais. Você tem **2 pontos** para distribuir livremente entre eles.

Se desejar um personagem carismático, basta distribuir a maior parte dos pontos em Carisma, e se desejar um personagem manipulador, basta fazer o oposto (Veja mais sobre Carisma e Manipulação no capítulo Perícias, pág. 35).

TOQUES FINAIS

Após completar a ficha, revise os pontos distribuídos (todos os pontos devem ser gastos). Revise também os pré-requisitos de compra de aptidões e poderes.

Mais do que isso: revise o conceito do personagem. Qual sua personalidade? Qual a sua história? Como é sua família? Ele tem objetivos? Algum hobby ou mania? Embora essas coisas não funcionem como regras, são de extrema importância, pois são o que tornam o personagem verdadeiramente único!

EXEMPLO DE PERSONAGEM

Vamos construir juntos um personagem, seguindo todos os passos da criação para melhor entender as regras. Para facilitar o exemplo, usaremos como base um personagem do próprio anime: Uchiha Sasuke.

Conceito: o primeiro passo é definir o conceito do personagem, a ideia geral de como ele será, suas habilidades, estilo de combate e personalidade. Para este exemplo, tentaremos criar algo próximo do Uchiha Sasuke no início do anime, recém saído da Academia.

Nível Shinobi: Genin (NC 4).

O Sasuke desta época era bem versado nos conhecimentos básicos: era rápido, bom no combate corpo-a-corpo e no arremesso de projéteis, com inteligência e conhecimento de bom nível para um Genin. Além disto, conseguia executar a técnica característica do clã, o Katon: Goukakyuu no Jutsu (Técnica da Grande Bola de Fogo). Embora não fosse do tipo eloquente ou mesmo sorridente, possui grande carisma, que é auxiliado pela sua boa aparência.

O BÁSICO

Pontuação: Como um personagem de NC 4, Sasuke terá os seguintes pontos: 12 para Atributos, 8 para Perícias, 4 para Poderes e 2 pontos Sociais. O Limite Máximo de Atributo é 4 (não há limite mínimo para este NC) e o Limite de Poder/Perícia é 2 (metade do NC).

Definindo os Atributos: com o conceito formado, podemos começar a planejar a distribuição dos pontos da ficha de Sasuke. Por ser um personagem rápido, os atributos Destreza e Agilidade serão os principais. Eles também irão garantir boa precisão com armas de arremesso e no Goukakyuu no Jutsu, além de boa Esquiva. O outro atributo importante é o Espírito, para que Sasuke tenha algum chakra e bom dano em seu Katon. Veja na tabela abaixo como ficou a distribuição dos pontos.

Para os atributos sociais, vamos colocar todos os pontos em Carisma, que ficará com nível 2, enquanto Manipulação ficará em zero.

Definindo as Habilidades de Combate: Nas Habilidades, vamos retirar 2 pontos de LM para valorizar um pouco o Combate à Distância e a Esquiva, colocando 1 ponto em cada. Assim, os valores base ficam CC 3 / CD 4 / ESQ 4 / LM 1.

E com isso finalizamos a primeira parte da ficha de Sasuke, já calculando os valores de Vitalidade e Chakra:

Atributos (12 pontos)	Habilidades	Base	Energias
Força 0	CC 3	= 3 + For	Vitalidade
Destreza 4	CD 8	= 4 + Des	33
Agilidade 3	ESQ 7	= 4 + Agi	Chakra
Percepção 0	LM 1	= 1 + Per	16
Inteligência 2	Sociais (2 pontos)		
Vigor 1	Carisma 2		
Espírito 2	Manipulação 0		

Definindo as Perícias: Nas perícias, primeiro vamos definir o nível inicial de cada uma, que é metade do atributo dependente (arredondado para cima). Feito isso, distribuímos os 8 pontos disponíveis, lembrando que a quantidade de pontos gastos em uma perícia não pode ser maior que o Limite de Poder/Perícia.

Note que não há o valor total para as perícias de treinamento obrigatório (marcadas com [x]) que não tiveram pontos distribuídos, já que não podem ser usadas se você não gasta pelo menos 1 ponto nelas.

Perícia	Total	Pontos Gastos	$\frac{1}{2}$	Atr.
Acrobacia	3	= 1	+ 2	Agi
Arte	1	=	+ 1	Int
Atletismo	0	=	+ 0	For
Ciências Naturais	1	=	+ 1	Int
Concentração	1	=	+ 1	Int
Cultura	2	= 1	+ 1	Int
Disfarces	1	= 1	+ 0	Per
Escapar	3	= 1	+ 2	Des
Furtividade	3	= 1	+ 2	Agi
Lidar com animais [x]	--	=	+ 0	Per
Mecanismos [x]	--	=	+ 1	Int
Medicina [x]	--	=	+ 1	Int
Ocultismo [x]	--	=	+ 1	Int
Prestidigitação	3	= 1	+ 2	Des
Procurar	0	=	+ 0	Per
Prontidão	2	= 2	+ 0	Per
Rastrear	0	=	+ 0	Per
Venefício [x][x]	--	=	+ 1	Int
Total = 8 pontos				

Definindo Aptidões e Poderes: Agora, resta escolher e comprar as aptidões e poderes. Sasuke não terá poderes. Além dos jutsus básicos, a única técnica que ele possui é o Goukakyuu no Jutsu, que será simulado com a aptidão Elemento Natural: Katon, restrita do Clã Uchiha. Esta será a primeira aptidão anotada na ficha dele, que será, inclusive, escolhida como uma das 3 aptidões gratuitas. No início do Anime, Sasuke não possuía o Sharingan, por isso esta aptidão não será comprada para esta ficha.

Completando as gratuitas, serão escolhidas Acuidade (que permite usar o atributo Destreza para calcular o valor de CC, melhorando sua precisão) e Reflexos (que concede +1 na Esquiva). Ambas são aptidões de combate.

Com os 4 pontos de poder disponíveis, serão compradas as aptidões Velocista (para aumentar o deslocamento) e Especialista para Armas de Arremesso, para receber +1 ao lutar com kunais e shurikens. Ambas são também aptidões de combate.

Equipamentos: com 100 Ryos iniciais, foram compradas 2 bolsas com cinto e 1 coldre, nos quais colocamos 18 Shurikens, 10 Kunais e 6 bombas de fumaça (as armas básicas são gratuitas, dadas pela vila).

Pronto! Finalizamos a ficha de Sasuke! Confira a ficha completa a seguir:



NARUTO Shinobi no Sho

DADOS DO PERSONAGEM

NÍVEL DA CAMPANHA:

4

NOME	Uchiha Sasuke
CLÃ	Uchiha
IDADE	12 anos
GÊNERO	Masculino

NOME	Uchiha Sasuke
CLÃ	Uchiha
IDADE	12 anos
GÊNERO	Masculino

NÍVEL SHINOBI	Genin
VILA ATUANTE	Konoha
VILA DE ORIGEM	Konoha
TENDÊNCIA	Caótico Neutro

NÍVEL SHINOBI	Genin
VILA ATUANTE	Konoha
VILA DE ORIGEM	Konoha
TENDÊNCIA	Caótico Neutro

PRINCIPAL

PONTOS DE ATRIBUTOS:

12

0

ATRIBUTOS

HABILIDADES

ENERGIAS

FORÇA	0
DESTREZA	4
AGILIDADE	3
PERCEPÇÃO	0
INTELIGÊNCIA	2
VIGOR	1
ESPÍRITO	2

<input checked="" type="checkbox"/> Acuidade
<input type="checkbox"/> Combate Corporal
<input type="checkbox"/> Combate à Distância
<input type="checkbox"/> Esquiva
<input type="checkbox"/> Ler Movimento

COMBATE CORPORAL	7	=	3	+	DES	+	
COMBATE À DISTÂNCIA	8	=	4	+	DES	+	
ESQUIVA	8	=	4	+	AGI	+	1
LER MOVIMENTO	1	=	1	+	PER	+	

BASE		OUTRO	
7	=	3	+
8	=	4	+
8	=	4	+
1	=	1	+

VITALIDADE	33
Corpulência	
CHAKRA	16

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

INICIATIVA (PRONTIDÃO + AGI)

5

REAÇÃO DE ESQUIVA (ESQ +9)

17

DESLOCAMENTO (10M + AGI/2)

13

Diligente

Sharingan

Velocista

PERÍCIAS

PONTOS DE PERÍCIAS:

8

0

ACROBACIA	3	=	1	+	2 AGI	+	
ARTE	1	=		+	1 INT	+	
ATLETISMO	0	=		+	0 FOR	+	
CIÊNCIAS NATURAIS	1	=		+	1 INT	+	
CONCENTRAÇÃO	1	=		+	1 INT	+	
CULTURA	2	=	1	+	1 INT	+	
DISFARCES	1	=	1	+	0 PER	+	
ESCAPAR	3	=	1	+	2 DES	+	
FURTIVIDADE	3	=	1	+	2 AGI	+	

LIDAR COM ANIMAIS [X]	X	=		+	0 PER	+	
MECÂNISMOS [X]	X	=		+	1 INT	+	
MEDICINA [X]	X	=		+	1 INT	+	
OCULTISMO [X]	X	=		+	1 INT	+	
PRESTIDIGITAÇÃO	3	=	1	+	2 DES	+	
PROCURAR	0	=		+	0 PER	+	
PRONTIDÃO	2	=	2	+	0 PER	+	
RASTREAR	0	=		+	0 PER	+	
VENEFÍCIO [X] [X]	X	=		+	1 INT	+	

PODERES E APTIDÕES

PONTOS DE PODERES:

4

0

PODER	NÍVEL

NÍVEL

EFEITOS

APTIDÕES

Elemento Natural: Katon
Especialista: Arremesso

Acuidade

Reflexos

Velocista

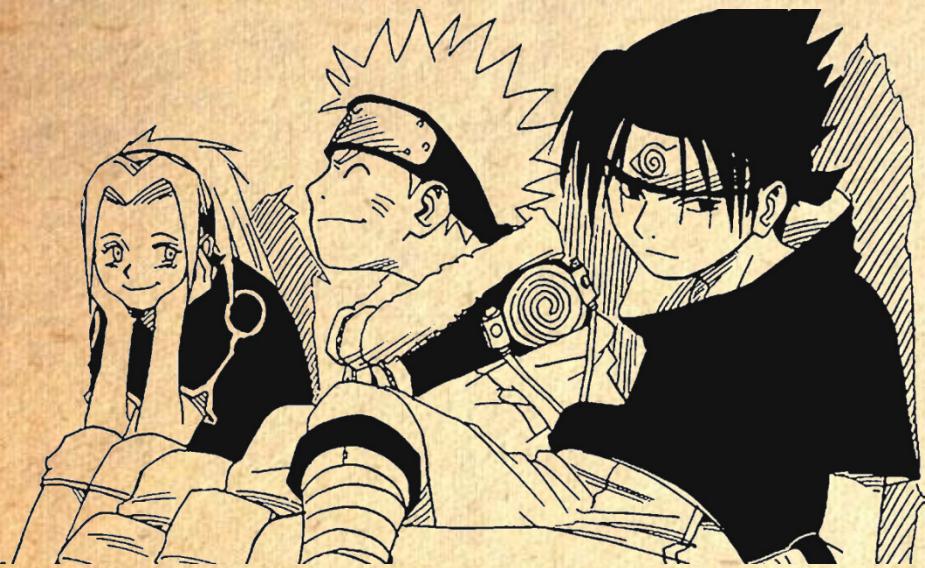
PERTENCES

Bolsa com Cinto (+1 comp)
Shuriken x 18

Bolsa com Cinto (+1 comp)
Kunais x 10

Coldrex (+1 comp)
Bombas de Fumaça x 6

AS RODADAS DE AÇÃO



Durante o jogo, os personagens muitas vezes agem sem se preocupar com a ordem de quem faz o que primeiro. Mas quando uma luta começa, a coisa fica diferente. Para isso, o *SNS* divide o combate em **rodadas**, onde cada personagem tem seu **turno** (a sua vez de agir).

A ordem dos turnos dentro da rodada é determinada pela **iniciativa** (ver pág. 253), ou simplesmente escolhida pelo Mestre, se a situação permitir.

Dentro do seu turno, o personagem pode fazer as seguintes ações:

Ação Padrão: é a ação mais importante, pela qual você efetivamente faz alguma coisa, como atacar um inimigo.

Ação de Movimento: é a ação que lhe permite se mover de um lugar para o outro. Quando você precisa fazer algo que requer sua ação

padrão e também sua ação de movimento juntas, diz-se que você realizou uma **ação completa**.

Ação Parcial: é a ação que lhe permite fazer coisas mais simples, como pegar objetos e armas.

Ação Livre: são ações tão simples ou tão rápidas que são desprezadas dentro da rodada. As defesas básicas (Esquiva, Bloqueio e Antecipar) são ações livres, chamadas de **reações defensivas**.

LUTANDO

Atacando: Atacar um oponente é uma ação padrão e utiliza a habilidade Combate Corporal (CC) ou Combate à Distância (CD), a depender do tipo do ataque. No teste de acerto, o atacante rola 2 dados e soma seu nível de precisão. O tipo e a Dificuldade do teste dependem de como será a ação de defesa do alvo.

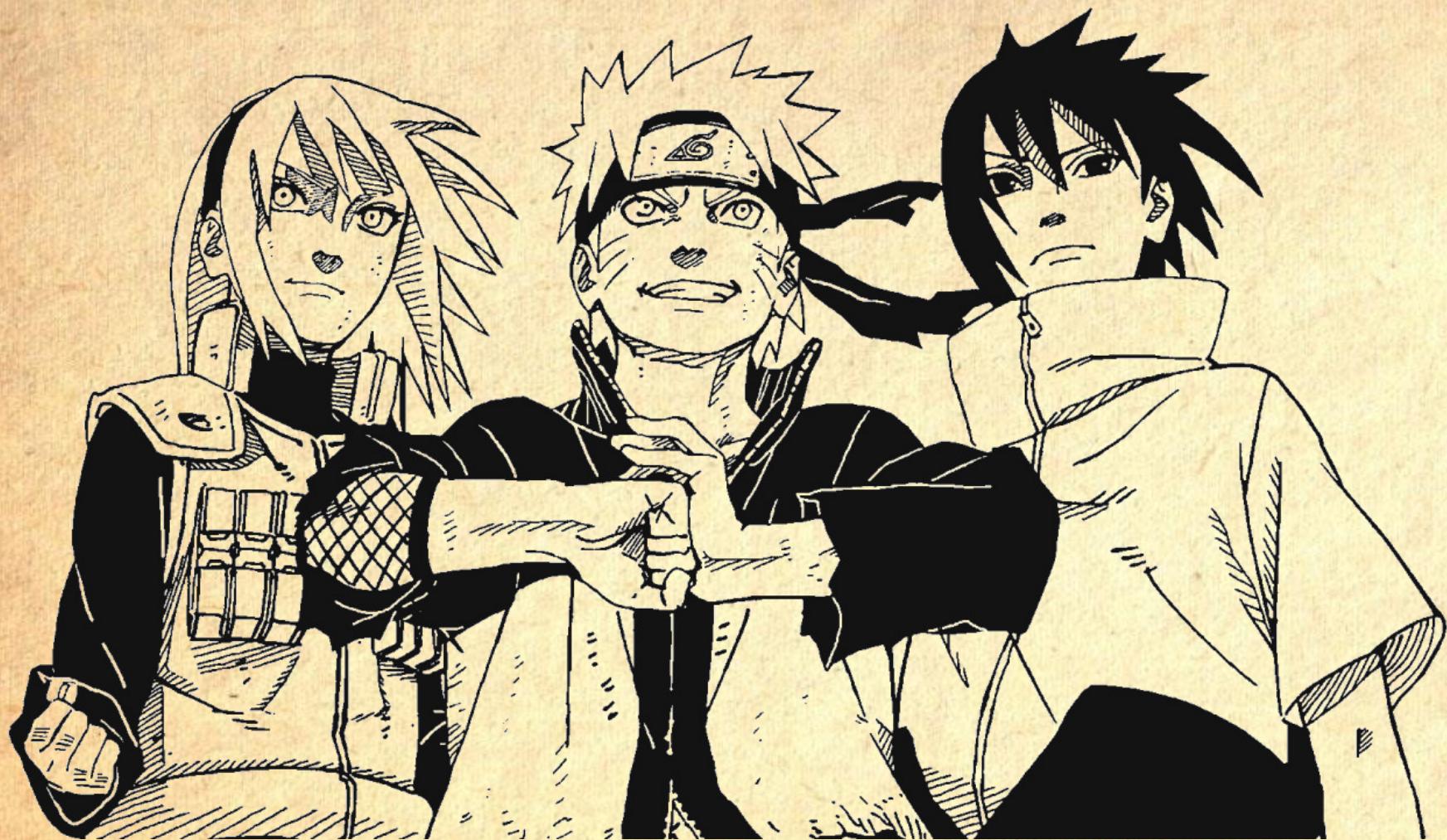
Defendendo: Alguém ataca você arremessando uma kunai. Você pode:

- 1) se esquivar do ataque (reação, sem teste, Dif do atacante é 9 + sua ESQ);
- 2) ou bloquear, se também estiver armado (reação, teste de CC);
- 3) ou antecipar o ataque para desviar (reação, teste de LM);

Para saber mais sobre as ações, como atacar e se defender, e sobre o dano dos ataques, veja o capítulo Combate, pág. 252.

Com isto, você já conhece o básico do *SNS*, podendo então ler e entender todas as demais regras!

PERGAMINHO II: PERSONAGENS



CONCEITOS INICIAIS

Toda história precisa de heróis; em *Naruto: Shinobi no Sho* isso não é diferente.

Ao se criar um personagem deve-se elaborar todos os dados referentes ao mesmo, começando-se pelas características básicas: nome, idade, aparência e personalidade. Recomenda-se que esses dados sejam decididos e criados simultaneamente à ficha de personagem, para que haja a correspondência entre Ficha e História do Personagem.

A seguir, estão todas as regras de Criação de Personagem.

NÍVEL DE CAMPANHA (NC)

Nível de Campanha (NC) é um valor de referência para o nível do personagem, dos inimigos, dos testes e obstáculos dentro do jogo. Ele determina quantos pontos o jogador terá para construir a ficha de seu personagem, seguindo a tabela a seguir:

Nível Shinobi	Nível de Campanha	Atributos	Perícias	Poderes	Atributo Mínimo
Estudante	4	12	8	0	0
Genin	4	12	8	4	0
Chuunin	8	36	24	12	2
Jounin Especial	10	48	32	16	3
Jounin	12	60	40	20	4
Jounin Elite	16	84	56	28	6
Sannin/Kage	20	108	72	40	8

Assim, seguindo a tabela, num jogo de NC 12 - Jounin, os jogadores terão 60 pontos para comprar atributos, 40 para Perícias e 20 para poderes. Na criação do personagem, todos os pontos devem ser gastos!

Além de determinar os pontos da criação de ficha, o NC limita os níveis máximos de atributo, poderes e perícias que o personagem pode ter.

- **Limite de Máximo Atributo:** é igual ao Nível de Campanha. Assim, os atributos de um personagem no NC 11 deverão ter, no máximo, nível 11.
- **Limite Mínimo de Atributo:** Nas tabela anterior, você deve ter notado uma coluna chamada “Atributo Mínimo”. Quando comprar seus atributos, o jogador deve respeitar este valor mínimo para todos os eles. Ou seja: deve gastar pontos nos atributos de nível mais baixo primeiro, até que todos estejam no mínimo, para somente depois distribuir o restante dos pontos livremente.
- **Limite de Poder/Perícia:** O nível dos Poderes não pode ser maior que a metade do Nível da Campanha (arredondado para baixo). Assim, se o jogo se passar em NC 11, os poderes devem ter, no máximo, nível 5. O limite de poder também é aplicado nos atributos Sociais (pág. 53) e nas Perícias (pág. 35).

O Nível de Campanha é determinado pelo Mestre, que deve aumentá-lo durante os jogos conforme a história se desenvolve e os personagens forem ganhando pontos de experiência (veja mais no capítulo Evolução de Personagem, pág. 30).

Regra de Arredondamento: Para cima!

Arredonde para cima o resultado não exato de divisões, qualquer que seja o parâmetro (precisão, alcance, dano, etc.).

A única exceção dessa regra é o Limite de Poder/Perícia, que é arredondado para baixo!

NÍVEL SHINOBI

A primeira coisa a se definir é o nível shinobi do personagem, que pode ser Estudante da Academia, Genin, Chuunin, Jounin Especial, Jounin, Jounin Elite, Sannin ou Kage. Note que nível shinobi da ficha não precisa corresponder à patente militar do personagem (é possível, então, que um personagem tenha nível de Jounin, mas sua patente seja chuunin por não ter sido promovido ainda).

Estudantes da Academia (NC 4): É o primeiro passo de um ninja. Todos os shinobis começam na academia, com a finalidade de terem a "base" de o que é realmente ser um ninja. É na academia que os aspirantes a ninja aprendem todos os jutsus básicos. Caso a campanha seja iniciada com estudantes, usa-se a pontuação de genins, mas sem pontos de poder.

Genins (NC 4): Shinobi já graduado na academia ninja. A maioria dos gennins utiliza técnicas básicas, grande parte delas aprendidas na academia, mas é valido lembrar que alguns Genins, desenvolvem técnicas próprias, ou caso tenham, técnicas de sua linhagem sanguínea avançada. Normalmente são formados grupos de três Genins para serem treinados por um Jounin. Eles recebem missões muitos fáceis e "chatas", como andar com os cachorros de um homem rico ou procurar um gato, resgatar um animal que fugiu, ou ajudar pessoas a colher e plantar. Apenas depois de um bom tempo, os gennins começam a aplicar suas habilidades em missões mais complicadas, que variam entre missões de nível D a missões de nível B.

Chuunins (NC 8): Depois de participar do Exame Chuunin (Chuunin Shiken), o Genin é julgado por sua força e inteligência pelos Kage's e superiores presentes dentre os juízes, para se tornarem Chuunins. Eles agora são qualificados para liderar um grupo de Gennins durante missões extracurriculares, como por exemplo, quando o vilarejo é

atacado. Podem ser mandados em missões sozinhos ou em grupo (normalmente de quatro componentes).

Jounins Especiais (NC 10): Também conhecidos como *Tokubetsu Jounin*, ou pela abreviação *Tokujou*, são chuunins que atingiram o nível de jounin em uma área específica ou habilidade. São especialistas em suas áreas e muitas vezes são designados como subordinados dos Jounins quando seus serviços são necessários.

ANBU (NC 10 ou mais): Abreviação de *Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai* (Esquadrão Tático Especial de Assassinato). Membros desse esquadrão são agentes secretos sob liderança direta do Kage (líder da vila), altamente capazes, com fardamento próprio e máscaras. Também costumam usar codinomes para protegerem suas reais identidades. A ANBU não possui a hierarquia de patentes comum (embora seus membros sejam, no mínimo, tão habilidosos quanto um Jounin Especial, mesmo que muito jovens). Existe somente a distinção entre os membros ordinários e os capitães, que são extremamente hábeis e talentosos. Todas as missões de um ANBU envolvem alto risco, como infiltrações em território inimigo e assassinatos, além da proteção e segurança do Kage.

Jounins (NC 12): Chuunins ou Jounins Especiais que possuem uma inteligência e uma força extraordinária são promovidos para Jounins. Este é um nível ninja muito alto, e todos os Jounins são enviados para as missões mais difíceis, normalmente envolvendo assassinatos e infiltrações, como as missões de nível A e S. Além disso, Jounins são maduros o suficiente para treinar grupos de três Genins e acompanhá-los em missões.

Jounins Elite (NC 16): Embora não seja uma patente de fato, é uma classificação dada a Jounins de força incalculável e algumas habilidades completamente desconhecidas. Jounins Elite são comumente enviados

PERSONAGENS

sozinhos em missões Rank S e são os principais comandantes em época de guerra, abaixo somente do Kage.

Sannins (NC 20): O título Sannin também não é uma patente militar. São fortes candidatos ao cargo de Kage, considerados "Ninjas Lendários" e que normalmente decidiram viver pelo mundo afora por razões pessoais, porém não são considerados Ninjas-Rejeitados, pois mantém o contato com suas respectivas vilas. São pessoas de incalculável poder e muita sabedoria. A força de um Sannin chega até a ser comparada com a de um Kage.

Kage (NC 20): O líder e mais poderoso Shinobi de um vilarejo. Seu poder só pode ser comparado ao de outro Kage (de outra vila). Sua finalidade é administrar toda vila, incluindo os shinobis dela, as missões e seus moradores. Caso haja uma guerra, se necessário, o Kage será capaz de dar sua vida pelo seu vilarejo.

Regra Opcional: Personagens com 2 ou mais Hijutsus

Opcionalmente, o Mestre pode permitir que os jogadores possuam mais de um Hijutsu, ou ter Hijutsus mesmo que também tenham um Clã. Também pode desconsiderar essa regra para PdMs (Personagens do Mestre), principalmente para os grandes vilões da história.

Contudo, o Mestre deve ter muito cuidado ao aplicar essa regra opcional. Cada Hijutsu e Clã possuem suas próprias forças e fraquezas. Mas unir dois poderes restritos, por exemplo, pode acabar criando um personagem sem qualquer fraqueza e impossível de derrotar. Por isso, é necessária muita cautela.

Se optar por permitir 2 ou mais clãs/hijutsus por personagem, o Mestre deve decidir como os hijutsus interagem entre si (quais benefícios são cumulativos e quais não são).

ESCOLHENDO CLÃ OU HIJUTSU

Técnicas especiais de Clãs, Kekkei Genkais e Hijutsus são todos tratados como poderes e aptidões disponíveis para a compra pelo Jogador (veja mais no decorrer deste capítulo).

Se escolher um clã, o personagem terá acesso de compra para aptidões e poderes exclusivos do clã escolhido. Se não desejar qualquer clã, o jogador terá a opção de comprar Hijutsus com aptidões e poderes restritos. Note que a simples escolha do clã ou hijutsu não custa pontos: o que ela faz é permitir a compra dos poderes e aptidões do clã/hijutsu escolhido.

Personagens de clã não podem comprar Hijutsus, assim como personagens sem clã não podem comprar mais de um tipo de Hijutsu, a menos que a regra do hijutsu permita (como é o caso do poder Hachimon ou do Senjutsu).

Os Clãs e Hijutsus podem possuir poderes restritos, aptidões restritas ou ambos. Não é possível misturar os poderes e aptidões de um clã/hijutsu com os de outro, a menos que próprio Hijutsu permita (exemplo: não se pode escolher as aptidões do Hyuuga com os poderes do Inuzuka; mas é possível escolher Hibon Ninpou com Tensai). Quando o Clã dá mais de uma opção de Hijutsu, também não é possível misturá-las.

JUTSUS: PODERES E APTIDÕES

O *Naruto SNS* não possui por padrão uma lista extensa de jutsus. O motivo? Muitos jutsus são bem parecidos, diferenciando somente em extensão, dano ou aparência. Veja como exemplo os Katons *Ryuuka no Jutsu*, *Karyudan* e *Karyu Endan*: todos são lança-chamas que se diferem quase somente pelo formato do fogo.

PERSONAGENS

Nos Taijutsus a situação não é muito diferente. Dar uma rasteira para derrubar um oponente é um movimento comum de ataque corpo-a-corpo, porém o estilo *Gouken* chama isso de *Konoha Reppuu*. De forma semelhante, realizar um combo de chutes é também uma manobra que vários combatentes podem fazer, mas em *Gouken* isso é chamado *Konoha Daisenpuu*. Assim, de um estilo de luta para o outro às vezes há mudança somente na aparência do golpe, mas a mecânica é semelhante.

Desta forma, para simular essas situações, existem os Poderes e as Aptidões. De um modo geral:

Ninjutsus: são simulados através de Poderes em sua grande maioria, tendo ainda algumas técnicas feitas por aptidões shinobis (como Clones).

Genjutsus: são simulados através das aptidões shinobi Fascinar e Miragem. Mas personagens focados nesse estilo também compram o poder restrito Magen (Ilusão Demoníaca).

Taijutsus: são simulados através de aptidões, principalmente as aptidões de manobra. Contudo, alguns poderes como Hachimon Tonkou podem potencializar esse estilo.

Técnicas especiais de Clãs, Kekkei Genkais e Hijutsus: também são todos tratados como poderes e aptidões disponíveis para a compra pelo Jogador.

Os Poderes disponíveis para compra são encontrados nos capítulos de Clãs (pág. 142), Hijutsus (pág. 201) e Poderes (pág. 84).

Jutsus Básicos: Além dos Poderes, há técnicas básicas que todo shinobi conhece e são gratuitas. Os jutsus básicos estão listados no final do capítulo de Jutsus (pág. 123).

RANK DOS JUTSUS

Em Naruto, os jutsus são classificados em ranks, do E (os mais básicos) até o S (os mais difíceis e poderosos). Confira a seguir a classificação das técnicas pelo nível do poder/efeito ou nível de atributo (esta é uma tabela de referência, e não uma regra de pré-requisitos).

Rank	Nível de Poder	Nível de Atributo
Rank E	0 (Jutsus Básicos)	0 e 1
Rank D	1 e 2	2 a 5
Rank C	3 e 4	6 a 9
Rank B	5 e 6	10 a 13
Rank A	7 e 8	14 a 17
Rank S	9 e 10	18 a 20

EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM

Atos heroicos são recompensados. Mais que isso, atos de ousadia, superação de desafios e aventuras em geral tornam alguém mais experiente, poderoso, confiante e hábil (assim como no mundo real).

Nas campanhas, os heróis muitas vezes começam fugindo de capangas e inimigos fracos, e terminam enfrentando grandes vilões e impedindo seus planos de dominação!

PERSONAGENS

TABELA DE EVOLUÇÃO

Como orientação, tem a Tabela de Evolução, que relaciona o Nível de Campanha com o nível shinobi, os pontos de atributos, os pontos de perícia e os pontos de poderes. Note que, para cada Nível de Campanha, os pontos da ficha aumentam da seguinte forma: +6 em Atributos, +4 em Perícias, +2 em Poderes. A exceção é o nível Kage, que possui pontos de poder adicionais.

Tabela de Evolução					
Nível de Campanha	Nível Shinobi	Atributos	Perícias	Poderes	Mínimo
4	Genin	12	8	4	0
5		18	12	6	1
6		24	16	8	1
7	Chuunin	30	20	10	2
8		36	24	12	2
9		42	28	14	3
10	Jounin Especial	48	32	16	3
11		54	36	18	4
12	Jounin	60	40	20	4
13		66	44	22	5
14		72	48	24	5
15	Jounin Elite	78	52	26	6
16		84	56	28	6
17		90	60	30	7
18	Sannin/Kage	96	64	32	7
19		102	68	34	8
20		108	72	40	8

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Receber pontos de experiência para melhorar a ficha é a principal recompensa do jogador.

Assim como na criação, os personagens recebem pontos de experiência (EXP) para cada espaço da ficha: pontos de atributos, de perícia e de poderes.

Esses pontos são diretos, ou seja, não há custos para evoluir qualquer nível, assim como na criação de personagem. Se o jogador possui 1 ponto de experiência em Atributo, basta escolher um atributo de seu personagem e aumentar 1 nível.

O gasto dos pontos de experiência segue as mesmas regras da criação de personagem: deve se respeitar o limite de atributo do nível da campanha, de perícia e de poder.

Embora na criação de personagem você seja obrigado a gastar todos os pontos, isso não acontece na evolução. Você pode guardar seus pontos de atributo, perícia e poder sempre que quiser para gastá-los depois.

Evolução Lenta: se você deseja que os personagens tenham uma evolução mais lenta, pode conceder pontos decimais de experiência. Assim, em vez de dar 1 de EXP em atributo, conceda 0.4 ou 0.3 de EXP, por exemplo. Você pode fazer o mesmo para perícias e poderes.

PERSONAGENS

Quando conceder pontos de experiência, você (Mestre) pode seguir as seguintes sugestões de critérios:

- Aumente o nível da campanha sempre antes de conceder os primeiros pontos de experiência, ou o personagem não terá para onde evoluir por causa da limitação.
- Cada nível de campanha é equivalente a +6 em Atributos, +4 em Perícias e +2 em Poderes. Você pode conceder qualquer quantidade de pontos, em qualquer categoria, a qualquer momento, sempre levando em conta essa proporção.
- Quando os jogadores acumularem pontos de 1 nível inteiro de campanha, aumente novamente o nível dela antes de conceder mais pontos, e assim sucessivamente.
- O jogador é obrigado a respeitar o valor mínimo de atributo quando distribuir sua EXP, seguindo a tabela de evolução (ou seja, deve gastar a EXP nos atributos de nível mais baixo primeiro até que todos estejam no mínimo, para somente depois distribuir o restante dos pontos livremente). Note que o valor mínimo se inicia em zero e aumenta em 1 a cada nível de campanha ímpar.
- A partir do NC 7, sempre que o limite mínimo de atributo aumentar, conceda 2 pontos para serem colocados em Carisma ou Manipulação.

TREINAMENTO E APRENDIZAGEM

O SNS possui regras matemáticas e mecânicas de como evoluir os personagens. Mas veja que seria estranho um personagem simplesmente aparecer com uma técnica nova, sem sequer ter treinado ela ou ter alguém que lhe ensinasse, não?

O treinamento do personagem é algo que deve ser feito dentro do jogo. Reservar tempo para estudar e treinar, além de conseguir um professor

Regra de Experiência Opcional

Os pontos totais de experiência variam de 0 a 100. A cada vitória ou conquista dos jogadores, o Mestre pode conceder 1 ou mais pontos de experiência, que pode variar de acordo com o desempenho do grupo e dos níveis dos desafios vencidos.

Ao completar 100 pontos de experiência, o Mestre aumenta o nível de campanha e concede pontos para serem gastos na ficha conforme a tabela de evolução. Cada nível de campanha concede: +6 em atributos, +4 em Perícias, +2 em Poderes.

Feita a evolução, os pontos de experiência são zerados, recomeçando a contagem até alcançar mais 100 pontos para atingir a nova evolução de campanha.

Nível de Campanha 20 não é o fim!

Apesar de a tabela de evolução somente trazer níveis até o 20, e de os poderes não possuírem técnicas ou efeitos acima do nível 10, você ainda pode continuar jogando acima desses níveis!

Só lembrar que cada nível de campanha é equivalente a +6 em Atributos, +4 em Perícias e +2 em Poderes. Logo, basta ir somando esses valores de EXP a cada evolução, e você terá uma progressão infinita de níveis.

Nos poderes com efeitos, cada novo nível vai permitir aos personagens escolher um novo efeito, tal como nos níveis menores, o que permite até chegar a ter todos os efeitos permitidos do poder, com todas as suas evoluções!

ATRIBUTOS

para as técnicas novas são detalhes importantes, que não podem ser ignorados, e que dependem do curso da história. O treinamento normalmente pode ser feito como um “salto de tempo” entre uma missão e outra. Mas encontrar um professor para as técnicas novas, por si só, já pode dar origem a novas jornadas.

Outro ponto importante: o respeito às técnicas características de cada vila. Se o jogo se passa em Konoha (como é na maioria dos casos), dificilmente você encontrará um ninja que conheça a técnica Kirigakure no Jutsu (Técnica da Névoa Oculta, que é simulada pelo efeito Névoa do poder Suiton). Esta é uma técnica característica da Vila Oculta da Névoa, assim como o Mizu Bunshin (Clone de Água).

O Kage Bunshin, por sua vez, é característico de Konoha, e dificilmente seria visto sendo executado por alguém de outra vila. Assim, o Mestre deve ter bastante atenção e, muitas vezes, até proibir o personagem de aprender técnicas de outras vilas sem que ocorra o correto desenvolvimento de como isso acontece na história.

ATRIBUTOS

Os Atributos representam as capacidades físicas e mentais básicas do personagem. É a partir deles que as demais características serão definidas. Os Atributos são: *Força, Destreza, Agilidade, Percepção, Inteligência, Vigor e Espírito*.

COMPRANDO NÍVEIS DE ATRIBUTO

Custo: Comprar 1 nível de um atributo custa exatamente 1 ponto. Todos os atributos começam no nível zero.

Assim, se você tem Força 0 e deseja ter Força 3, deve pagar 3 pontos de Atributos para isso. Da mesma forma, se tem Agilidade 4 e deseja ter Agilidade 9, deve pagar 5 pontos.

Limite Máximo: O nível de um atributo não pode ser maior que o Nível de Campanha (ver pág. 27). Assim, os atributos de um personagem no NC 11 deverão ter, no máximo, nível 11.

Limite Mínimo: Nas tabelas de pontos, você deve ter notado uma coluna chamada “Atributo Mínimo”. Quando comprar seus atributos, o jogador deve respeitar este valor mínimo para todos os eles. Ou seja: deve gastar pontos nos atributos de nível mais baixo primeiro, até que todos estejam no mínimo, para somente depois distribuir o restante dos pontos livremente.

DESCRIÇÕES DOS ATRIBUTOS

FORÇA (FOR)

O atributo Força representa a capacidade muscular do personagem, desde carregar objetos de grande peso até desferir golpes arrasadores. Shinobis peritos em combate corpo-a-corpo, Taijutsu, geralmente possuem esse atributo bem desenvolvido.

O personagem poderá carregar um peso igual a 10 Kg para cada nível em Força. Personagens de tamanho *grande* ou maior podem carregar, no mínimo, o próprio peso. Personagens de tamanho *pequeno* ou menor podem carregar, no máximo, o próprio peso. Use esses valores sempre que precisar de parâmetros, mas não fique preso a eles, como se fossem regras fixas.

ATRIBUTOS

Testes de Força são aplicados quando um personagem precisar carregar ou mover algo mais pesado que sua capacidade lhe permite, manter preso algo ou alguém que esteja imobilizado em um agarramento, ou quebrar objetos de grande dureza.

DESTREZA (DES)

Destreza é o atributo que simboliza a capacidade do personagem em usar suas mãos para arremessar armas, esconder objetos ou realizar selos de mão, além de medir a capacidade de realizar ataques à distância.

Shinobis que utilizam armas básicas (kunais e shurikens) e são peritos em Ninjutsu, e alguns estilos de Taijutsu, geralmente possuem esse atributo bem desenvolvido.

AGILIDADE (AGI)

Agilidade é o atributo que mede capacidade do personagem de reagir rapidamente a qualquer tipo de situação, de se esquivar, se mover com velocidade ou furtivamente. Shinobis usuários de Taijutsu normalmente possuem grande agilidade.

PERCEPÇÃO (PER)

O atributo Percepção representa o quanto aguçado são os sentidos do personagem e também a capacidade que este possui de interpretar suas intuições a tempo de evitar surpresas em determinadas situações.

Shinobis usuários de Genjutsus possuem esse atributo muito bem desenvolvido, assim como também os que costumam realizar muitas missões em locais desconhecidos.

O SnS não utiliza números fixos para o alcance da visão (a menos que seja uma visão especial, como o Byakugan). Caso precise determinar se um personagem consegue ou não enxergar algo mais longe, realize testes de Percepção ou de suas perícias, como Procurar.

INTELIGÊNCIA (INT)

O atributo Inteligência simboliza o nível de intelecto e capacidade de raciocínio do personagem. Essa habilidade abrange desde a capacidade de pensar rapidamente até de aprender e desenvolver perícias. Shinobis usuários de Genjutsus e Ninjutsus geralmente possuem esse atributo muito bem desenvolvido, já que essas habilidades ninjas possuem um alto grau de dificuldade e entendimento.

VIGOR (VIG)

O atributo Vigor representa a resistência física do personagem ao dano, cansaço e doenças. Shinobis que estão constantemente em combate durante suas missões, seja luta corpo-a-corpo ou não, sempre possuem esse atributo muito bem desenvolvido. O Vigor também determina seus pontos de Vitalidade.

ESPÍRITO (ESP)

O atributo Espírito representa o controle que o personagem possui sobre o seu chakra, tanto na habilidade de manipulá-lo, quanto na de extraí-lo do corpo. Shinobis que usam constantemente Ninjutsus geralmente possuem esse atributo muito bem desenvolvido, já que muitos Ninjutsus requerem um grande controle sobre o chakra. Espírito também define a quantidade de chakra do personagem.

HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES DE COMBATE

As Habilidades são usadas quando seu personagem for atacar ou se defender durante uma luta. São quatro: *Combate Corporal*, *Combate à Distância*, *Esquiva* e *Ler Movimento*.

DEFININDO AS HABILIDADES DE COMBATE

Nível da Habilidade de Combate: Atributo + Valor Base.

Inicialmente, todas as Habilidades possuem **Valor Base 3**. O Atributo da soma varia para cada Habilidade:

- *Combate Corporal (CC)* = *Valor Base 3 + Força*
- *Combate à Distância (CD)* = *Valor Base 3 + Destreza*
- *Esquiva (ESQ)* = *Valor Base 3 + Agilidade*
- *Ler Movimento (LM)* = *Valor Base 3 + Percepção*

Você pode mover até 2 pontos dentro do conjunto de valores bases, de uma Habilidade para outra.

Assim, se desejar ter um personagem mais focado em esquiva, você poderá retirar 2 pontos de Ler Movimento e adicioná-los em Esquiva, passando a ter como valor base: *CC 3 / CD 3 / ESQ 5 / LM 1*.

Ou então, pode retirar 1 ponto de ESQ e 1 ponto de LM e adicionar em CC e CD, para ter um personagem extremamente ofensivo, ficando com valor base: *CC 4 / CD 4 / ESQ 2 / LM 2*.

O valor base não pode ser alterado depois, embora o mestre possa abrir exceção.

DESCRIÇÕES DAS HABILIDADES DE COMBATE

Combate Corporal (CC): representa a habilidade do personagem em acertar ou bloquear ataques corporais, rebater projéteis ou tocar um alvo. CC é dependente do atributo Força.

Combate à Distância (CD): representa a capacidade do personagem de acertar alvos à distância, seja com projéteis, seja com técnicas de longo alcance. CD é dependente do atributo Destreza.

Esquiva (ESQ): mede o reflexo do personagem, seja consciente (usado para evitar ser golpeado), seja por instinto (pois é a habilidade testada quando uma avalanche de pedras cai sobre o mesmo, e este precisa evitá-las). ESQ é dependente do atributo Agilidade.

Ler Movimento (LM): mede a capacidade do personagem em prever e acompanhar os movimentos ofensivos do adversário e reagir de forma mais elaborada, usando poderes defensivos. As Manobras de Previsão (pág. 266), em sua maioria, não são reações, mas sim ações defensivas e, portanto, consomem as ações que o personagem possui dentro da rodada. LM é dependente do atributo Percepção.

PERÍCIAS

Enquanto os Atributos são as capacidades brutas e potenciais do personagem, as Perícias representam os usos especializados dessas capacidades. Se seu personagem tem uma Agilidade alta, por exemplo, ele tem um alto potencial para movimentos acrobáticos, mas é comprando e evoluindo a perícia Acrobacia que ele será capaz de usar o máximo de seu corpo.

COMPRANDO NÍVEIS DE PERÍCIA

Nível inicial: é igual à metade do Atributo básico (essa divisão é arredondada para cima).

Assim, se o personagem tem Agilidade 2, seu nível inicial de Acrobacia será 1. Se tiver Agilidade 3, sua Acrobacia será nível 2.

Custo de níveis adicionais: Comprar 1 nível de uma perícia custa exatamente 1 ponto.

Assim, se você tem Atletismo 0 e deseja ter Atletismo 3, deve pagar 3 pontos de perícias para isso. Da mesma forma, se tem Acrobacia 5 e deseja ter Acrobacia 9, deve pagar 4 pontos.

Limite de Perícia: A quantidade de pontos gastos numa perícia não pode ser maior que a metade do Nível da Campanha (arredondado para baixo). Assim, se o jogo se passar em NC 11, você pode gastar no máximo 5 pontos em uma perícia.

USANDO PERÍCIAS

Usar uma perícia normalmente requer um teste, que deve ser feito seguindo as regras do capítulo Sistema de Testes (pág. 248).

PERÍCIAS SEM TREINAMENTO

Lidar com Animais, Mecanismos, Medicina, Ocultismo e Venefício são perícias que só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Então, se você não gastou pelo menos 1 ponto de perícia em Mecanismos, não tem o conhecimento mínimo necessário para tentar desarmar uma armadilha.

Quando a palavra “treinada” aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que não se pode fazer testes sem treinamento para ela. Na ficha de personagem, a perícias que precisam de treinamento são marcadas com [x].

A perícia Venefício é marcada com [x][x], e não pode ser comprada em qualquer nível, a menos que o personagem tenha a aptidão Químico (que requer Inteligência 8).

PENALIDADE DE ARMADURA

Acrobacia, Atletismo e Furtividade exigem liberdade de movimentos. A maioria das armaduras torna a utilização destas perícias mais difícil.

Quando a palavra “armadura” aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que personagens usando armadura sofrem uma penalidade em seus testes. Essa penalidade depende de cada peça (veja o capítulo Equipamentos, pág. 126). Em geral, quanto mais pesada, maior o estorvo. Se o personagem veste mais de uma peça diferente suas penalidades de peças são cumulativas.

AÇÃO REQUERIDA

Cada perícia possui suas próprias regras de uso. Caso a regra da perícia não especifique, usar uma perícia requer uma Ação de Movimento, se for meramente um suporte ao personagem, ou uma Ação Padrão se a intenção for prejudicar o oponente de alguma forma.

NOVAS TENTATIVAS

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade, desde que tenha tempo para isso. Contudo, algumas perícias acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha.

Por exemplo, se um personagem falhar no teste de Mecanismos para abrir uma porta trancada, ele pode tentar de novo. Mas se a porta tiver uma armadilha (disparada se o teste de Mecanismos falhar por 4 ou mais) então há uma consequência para a falha.

De maneira similar, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas se falhar por 4 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo — supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

CONDIÇÕES FAVORÁVEIS E DESFAVORÁVEIS

Algumas situações podem tornar uma perícia mais fácil ou mais difícil de usar, resultando em um bônus ou penalidade na precisão. Em casos especiais, o mestre pode alterar as chances de sucesso de duas maneiras:

- **Conceder ao utilizador da perícia um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho**, como saber alguma informação precisa sobre a tarefa, ou circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como buscar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Procurar.
- **Conceder ao utilizador da perícia uma penalidade de -2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho**, como realizar uma tarefa sob pressão, ou circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como buscar um frasco de poção em um laboratório bagunçado com um teste de Procurar.

É possível, ainda, que o teste da perícia envolva mais de uma condição favorável, mais de uma condição desfavorável, ou ambas. Neste caso, o mestre aplica os bônus e penalidades por cada condição, chegando assim na precisão final do teste.

PRESTAR AJUDA

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com a maior precisão) é considerado o líder, e faz o teste normalmente, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste, contra a mesma Dif -2 níveis. Um teste de ajuda bem-sucedido concede ao líder um bônus de +1 no seu resultado, com +1 adicional para cada 4 pontos que o teste de ajuda exceder a Dif.

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então, apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

DESCRIÇÕES DAS PERÍCIAS

ACROBACIA

Agilidade / Armadura

Você consegue andar na corda bamba, cair sem se machucar e fazer outras proezas acrobáticas.

Amortecer queda: você pode reduzir o dano de uma queda (veja Dano de Queda, pág. 275).

Cambalhota: você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo, como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia resistido ao teste de Agilidade do oponente. Se você for bem-sucedido, atravessa o espaço; se falhar, não consegue atravessar o espaço, e sua ação de movimento termina.

Você também pode usar esta manobra para escapar de um combate corpo-a-corpo sem sofrer ataques oportunos. Havendo mais de um inimigo, deve ser feito um teste contra cada.

Usar a cambalhota corta pela metade o deslocamento total do personagem.

Equilíbrio: você pode se equilibrar ao andar em superfícies precárias, como um piso escorregadio (Dif 8), o alto de um muro estreito (Dif 12) ou uma corda esticada (Dif 16). Cada ação de movimento em uma situação dessas exige um teste de Acrobacia. Em caso de sucesso você consegue andar metade do seu deslocamento; se falhar, não consegue andar; e se falhar por 4 ou mais, você cai.

Levantar-se rapidamente (Dif 18): caso esteja caído, você pode ficar de pé como uma ação parcial. Se falhar por 3 ou mais, você perde uma ação de movimento e continua caído. Você não pode fazer esta manobra caso haja um inimigo adjacente com nível de CC maior que sua Esquiva.

Passar por espaço apertado (Dif 24): você pode rastejar por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor (por exemplo, um humano poderia passar por um espaço suficiente apenas para um cão), como uma ação completa. Nesta condição você se move com metade do deslocamento.

ARTE

Inteligência

Você é um artista, capaz de criar esculturas, pinturas, desenhos ou escrever livros, contos ou poesias. Escolha um estilo artístico ao comprar o primeiro nível desta perícia, e mais um estilo a cada 4 níveis.

Avaliação: um teste pode estimar o valor de um item ligado à sua arte — desde algo que você consiga fabricar até um instrumento ou ferramenta que esteja habituado a usar —, conseguindo diferenciar uma peça de qualidade de uma inferior. Avaliar itens comuns ou conhecidos tem Dif 8. Uma falha significa que você estimou entre 10% a 150% (2d8-1 vezes 10%) do valor verdadeiro. Avaliar um item raro ou exótico tem Dif 16, e neste caso falhar indica que você não sabe o valor do item.

Um teste de Arte também pode ser usado para perceber uma falsificação.

Sustento: você pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele. Com uma semana de trabalho em um teste de Arte, você ganha 100 Ryos por cada ponto que seu teste exceder 15. Por exemplo, se teve um resultado final 19, ganha 400 Ryos pela semana de trabalho.

Esta perícia exige um kit de artesão. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste.

ATLETISMO

Força / Armadura

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como correr rápido, escalar montanhas, nadar em águas revoltas e pular sobre desfiladeiros.

Corrida: você pode correr mais rapidamente gastando uma ação completa. Faça um teste de Atletismo. Seu deslocamento é aumentado em 1m vezes o resultado de seu teste. Por exemplo, se o personagem obtém um resultado 24, vai ter um aumento de deslocamento de 24m naquela rodada.

Você pode manter a corrida durante um número de turnos igual a seu nível de Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Vigor (Dif 9 +1 por teste anterior) por turno para continuar correndo. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes correr novamente.

Escalar: você pode subir em árvores, muros, encostas escarpadas e outras superfícies inclinadas. Faça um teste sempre que executar uma ação de movimento em superfície inclinada ou vertical. Em caso de sucesso você avança metade de seu deslocamento, ou se mantém no lugar (caso esteja fazendo outra coisa). Se falhar, não consegue executar a ação de movimento. E se falhar por 4 ou mais você cai da altura que tinha alcançado.

A dificuldade depende das condições da escalada: Dif 4 para uma encosta íngreme, Dif 8 para um muro com ajuda de uma corda, Dif 12 para uma árvore, Dif 16 para um muro com algumas reentrâncias ou Dif 20 para uma parede muito lisa, quase sem apoios.

Você precisa ter as duas mãos livres para escalar. Pode se apoiar com uma mão para fazer uma ação que use apenas uma mão, mas não pode avançar assim. Como não pode se mexer para evitar um ataque, você é considerado desprevenido quando está escalando. Toda vez que sofre dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai.

Natação: você pode nadar, mergulhar e se desviar de obstáculos submersos. Cada turno na água exige uma ação de movimento e um teste de Atletismo (Dif 8 para água calma, 12 para agitada, 16 para tempestuosa). Em caso de sucesso você avança metade de seu deslocamento. Se falhar no teste você consegue boiar, mas não avançar; e se falhar por 4 ou mais você afunda.

Se estiver submerso (porque falhou no teste ou mergulhou intencionalmente), deve prender a respiração ou sofrer *sufocamento* (ver *sufocamento* em Condições Prejudiciais, pág. 278).

Saltar: você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Você pode realizar um salto de 5m mais 1m para cada 2 níveis de Atletismo. Este valor serve tanto para salto à distância quanto para salto em altura.

Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação. O valor da altura ou distância do salto é contado dentro do seu deslocamento.

CIÊNCIAS NATURAIS, CULTURA E OCULTISMO

Inteligência / Treinada (Ocultismo)

Ciências Naturais mede o conhecimento do personagem sobre Biologia (animais e anatomia humana básica), Herbalismo (plantas e ervas) e Geografia (terrenos e climas).

Cultura representa o conhecimento geral do personagem sobre o mundo (história, religião, nobreza) e também mede o conhecimento ninja (sobre quantos e quais jutsus o personagem conhece; vilas e seus líderes; ninjas e clãs famosos).

Ocultismo (treinada) funciona da mesma forma que Cultura, porém diz respeito unicamente a informações secretas ou de difícil acesso, como reconhecer técnicas proibidas ou exclusivas de um clã; saber histórias, lendas ou segredos obscuros de famílias nobres ou importantes.

Medir conhecimento: Por vezes, não é necessário realizar um teste de Ciências Naturais, Cultura ou Ocultismo. Em vez disso, usa-se o nível da perícia para medir se o personagem tem ou não conhecimento sobre

determinado assunto (o Mestre pode determinar, por exemplo, que somente um personagem com Cultura nível 10 conhece a fama do Copy Ninja Hatake Kakashi).

Decifrar escrita [Cultura ou Ocultismo]: um teste pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos — como aqueles normalmente encontrados em masmorras ou em fuuinjutsus — ou entender símbolos, mensagens arcaicas ou incompletas. Dif 16 para mensagens e avisos simples, 20 para textos comuns e 24 para escritos intrincados, exóticos ou arcaicos.

Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 4 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

Identificar técnica [Cultura ou Ocultismo]: quando alguém usa uma técnica, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras (Dif 12 + nível do poder ou efeito usado), antes que ela seja efetivamente conjurada. Você também pode identificar uma técnica que já tenha sido lançada e que esteja funcionando (Dif 16 + nível do poder ou efeito usado). Se bem-sucedido no teste, você pode receber do Mestre informações sobre a técnica, como origem, alcance e dano. Identificar uma técnica é uma ação livre.

CONCENTRAÇÃO

Inteligência

Essa perícia é utilizada para manter a atenção e a concentração mental do personagem.

Sempre que houver uma distração em potencial (dano, clima agitado, movimentos bruscos, etc.), o personagem deve obter sucesso em um teste de Concentração para continuar a executar qualquer tarefa que

exija atenção total, como usar uma técnica, sustentar uma técnica ativa ou utilizar uma perícia que provoque ataques oportunos (como Mecanismos).

Em geral, sempre que uma ação normalmente provocar ataques oportunos, o personagem será obrigado a realizar um teste de Concentração para evitar a distração. Testar Concentração é uma ação livre.

Quando obtém sucesso no teste de Concentração, o personagem consegue prosseguir com a ação normalmente. Caso contrário, a tarefa fracassa automaticamente e estará perdida.

Teste de Distração: A dificuldade do teste depende da distração que ocorreu durante a tarefa. Se foi um ferimento, Dif 7 + dano do ataque (sem o grau); se foi uma técnica que cause distrações, usa a Dif da própria técnica; Dif 4 se estiver em uma ventania ou tempestade de chuva ou neve; Dif 8 para um ciclone, tempestade de granizo ou areia; Dif 12 se estiver em movimento violento, como em um barco numa tempestade; Dif 16 se estiver agarrado, mas somente para técnicas que não necessitam de gestos.

Teste de Combate Próximo: quando você quer utilizar uma técnica que tem alcance à distância, porém está dentro do alcance corpo-a-copo de um ou mais inimigos (que normalmente é de 1m), você deve ser bem-sucedido num teste de Concentração para ter direito a usar a técnica (Dif 3 + nível de CC do inimigo de maior precisão). Se falhar, significa que o inimigo atrapalhou você de alguma forma, a sua técnica falha e todos os custos pagos para ela são perdidos.

Caso o inimigo próximo não seja uma ameaça (por estar, por exemplo sob o efeito de alguma técnica que limite suas ações ofensivas), o Mestre pode opcionalmente dispensar este teste para o jogador.

Opcionalmente, ao invés de fazer o teste de Concentração, pode optar por receber -3 de precisão no teste de CD (se a técnica possuir teste de acerto).

DISFARCES

Percepção

Com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa.

Faça um teste de Disfarces contra um teste de Prontidão de quem prestar atenção em você. Em caso de sucesso, a pessoa acredita em seu disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado em sua aparência. Disfarces complexos impõem penalidades: -2 para sexo oposto, -2 para uma raça diferente, e -2 para idade muito diferente. Estas penalidades são cumulativas.

Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Prontidão: +2 se apenas conhece de vista, +4 para amigo, +8 para íntimo.

Um disfarce exige pelo menos dez minutos.

ESCAPAR

Destreza

Você pode escapar de cordas, redes e algemas como uma ação completa. Para cordas, faça um teste de Escapar resistido a um teste de Destreza de quem amarrou você (essa pessoa recebe +8 no teste, porque amarrar alguém é mais fácil que escapar das amarras). Você

também pode escapar de redes (Dif 16) e algemas comuns para prisioneiros (Dif 24).

Também é possível usar a perícia Escapar para se libertar da manobra agarrar (teste contra Dif igual a 4 + CC do inimigo em testes de agarrar).

FURTIVIDADE

Agilidade / Armadura

Você pode desaparecer nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão, seguir alguém sem ser notado...

Camuflagem e Cobertura: Usar Furtividade exige algum tipo de cobertura ou camuflagem entre você e seus alvos — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc. Ou então seus alvos devem estar de costas ou atentos a outra coisa. Sem isso, não é possível realizar o teste e qualquer tentativa é uma falha automática. Veja mais sobre Camuflagem e Cobertura na pág. 272.

Mesmo com cobertura, também não é possível se esconder caso o oponente esteja olhando para você. Mas é possível fazer isso com uma camuflagem, desde que ela seja grande o suficiente para cobrir a maior parte de seu deslocamento.

Tentar se esconder enquanto carrega objetos muito barulhentos causa penalidade de -3 de precisão em seu teste.

Ações: Usar Furtividade é uma ação padrão. Você ainda precisará gastar ações para se deslocar até sua cobertura ou camuflagem, se for necessário.

Deslocamento: Você deve ficar parado ou se mover lentamente, com metade do deslocamento (ou então com a mesma velocidade das

pessoas em volta, se houver). Em deslocamento normal você sofre -4 em seu teste, e -16 em corrida ou investida.

Teste: O seu teste de Furtividade é resistido por Prontidão, Procurar ou Rastrear. A perícia usada pelo oponente dependerá da situação.

Furtividade contra Prontidão: No exato momento em que você usa sua Furtividade, todos os oponentes que puderem lhe encontrar de alguma forma têm direito a um teste de Prontidão, como reação. Você faz um único teste contra todos os oponentes, que devem fazer seus testes individualmente. Se for bem-sucedido, você não é notado contra os inimigos que falharem no teste resistido.

Furtividade contra Procurar: Em seus próprios turnos, os inimigos que falharam no teste de Prontidão podem usar uma ação padrão para tentar achar você (se souberem que tem alguém por ali). O inimigo ainda precisa gastar ações para se deslocar pela área para lhe encontrar, ou usar de algum outro método para fazer a busca. Neste caso, você deve fazer um novo teste de Furtividade, dessa vez resistido pelo teste de Procurar do oponente.

Furtividade contra Rastrear: Seu teste de Furtividade será resistido pelo teste de Rastrear do inimigo quando você se escondeu em uma cena já passada. Ou seja, o inimigo tentará encontrar você ou o caminho pelo qual você passou através dos rastros deixados. De resto, funciona com as mesmas regras do teste de Procurar.

Ataque Furtivo: se você atacar alguém que tenha falhado contra seu teste de Furtividade, este alvo estará *desprevenido* (recebe -3 nas defesas e perde os bônus de Esquiva). Veja mais na manobra Ataque Furtivo, pág. 261.

LIDAR COM ANIMAIS

Percepção / Treinada

Você pode conduzir cavalos puxando uma carroça, treinar um cão de guarda e realizar outras tarefas relacionadas a animais.

Domesticar um animal selvagem (Dif 20): você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o. O tempo necessário varia de acordo com a criatura.

Ensinar um truque (Dif 12): você pode ensinar um truque (atacar, atuar, ficar, guardar, pegar, procurar, proteger, quieto, rosnar, seguir, vir...) com um teste e uma semana de treino. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Int 2 aprende até seis truques (criaturas com Int 3 ou mais são seres inteligentes).

Forçar um animal (Dif 20): você pode forçar um animal a executar um truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Este uso gasta uma ação completa e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação.

Manejar um animal (Dif 8): você pode comandar um animal para que realize um truque que ele já sabe. Este uso gasta uma ação padrão e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação. Você pode fazer este uso mesmo sem treinamento em Lidar com Animais.

Todo personagem recebe +4 em testes de Lidar com Animais envolvendo seu próprio companheiro animal.

MECANISMOS

Inteligência / Treinada

Esta perícia permite desabilitar, reativar ou sabotar (mas não consertar) dispositivos mecânicos diversos, como fechaduras, armadilhas e veículos. Você também pode sabotar aparelhos para que funcionem por algum tempo, falhando apenas mais tarde (normalmente após 2 rodadas ou após minutos de uso).

Esta perícia exige um kit de ferramentas. Sem ele, você sofre uma penalidade de -4 no teste.

Operar mecanismos: Usar esta perícia leva 2 turnos, e a dificuldade depende da complexidade da tarefa. Uma ação simples (empurrar uma fechadura ou arma de disparo projétil) tem Dif 8. Uma ação um pouco menos simples (sabotar uma roda de carroça, ponte levadiça ou balão) tem Dif 12. Uma ação média (desativar ou reativar uma armadilha) tem Dif 16. Por fim, uma ação muito complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada, ou sabotar um dispositivo para explodir quando utilizado) tem Dif 20.

Se falhar por 4 ou mais, alguma coisa saiu muito errada: se é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona normalmente.

Abrir fechaduras: com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada (isto é, sem ter a chave). Uma fechadura simples (porta da frente de uma casa) tem Dif 16. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem Dif 20. E uma fechadura superior (cofre, câmara de tesouros...) tem Dif 24.

Criar Armadilha: para criar uma armadilha, você precisa de materiais, tempo e a aprovação final do Mestre, seguindo os parâmetros a seguir. Este uso da perícia requer a aptidão Engenheiro.

Tempo: preparar uma armadilha requer 10 minutos e 1 uso do Kit de ferramentas, e não é possível construí-la sem o kit. Não é necessário teste para a construção da armadilha, mas não é possível fazer isto sob pressão.

Tipo: Você pode montar uma armadilha que explode tarjas explosivas ou atira armas de arremesso simples contra a vítima. A quantidade de tarjas ou projéteis usados depende do dano que você deseja causar e também da área de explosão, no caso das tarjas.

- **Projéteis:** o dano base deste tipo de armadilha é igual a 1 para cada projétil usado. Assim, uma armadilha que dispara 3 kunais causa 3 de dano base. Este tipo de armadilha atinge um único ponto, escolhido por você no momento da construção.
- **Tarjas:** o dano base deste tipo de armadilha e a área de explosão seguem as regras normais de tarjas explosivas (ver em Descrição das Armas, pág. 130).

Límite de Dano: o dano base de uma armadilha não pode ser maior que seu nível de Mecanismos e o grau de dano não pode ser maior que 3.

Gatilho: é feito com barbantes do kit de ferramentas. Quando a vítima passa pelo local escolhido da armadilha, o barbante é partido, ativando-a.

Ativação: caso a vítima não tenha notado a armadilha através de um teste de Procurar ou Prontidão (ver perícias), ela inevitavelmente passa pelo gatilho, ativando-a.

Aqueles que forem atingidos têm direito a uma reação para fazer um teste de Agilidade e escapar dela, ou Prontidão para notar a ativação no último instante e fugir. A dificuldade é 7 + nível de Mecanismo do construtor. Se a armadilha atingir seus alvos, você rola dois dados para calcular o grau de dano (este grau de dano é aplicado para todos os alvos).

MEDICINA

Inteligência / Treinada

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos. Com exceção dos primeiros socorros, todos os outros usos desta perícia necessitam da aptidão Ninja Médico.

Primeiros socorros (Dif 16): com uma ação padrão, você pode estabilizar um personagem que esteja *sangrando*, fazendo com que ele pare de perder Vitalidade. Cada teste bem-sucedido de Medicina (dif 16) retira 1 nível de sangramento.

Cuidados prolongados (Dif 12): você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido no teste, ela recupera o dobro dos pontos de Vit por cura natural neste dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar por dia é igual à metade de seu nível nesta perícia.

Tratar doença: faça um teste contra a Dif da doença. Em caso de sucesso, o paciente recebe +4 em seu próximo teste de Vigor contra a doença. Este uso gasta uma hora.

Tratar veneno: faça um teste contra a Dif do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +4 em seu próximo teste de Vigor contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Cirurgia: você é capaz de realizar cirurgias. O Mestre determina a Dif, observando o grau de risco do procedimento. Se falhar no teste, a cirurgia foi um fracasso. Se falhar por 4 ou mais, o paciente morre.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos (ou uma sala de equipamentos cirúrgicos). Sem ele, você sofre penalidade de -4 em testes de Medicina. Você pode usar a perícia Medicina em si mesmo, mas sofre uma penalidade de -4 no teste.

Usar esta perícia no meio do combate deixa o personagem *desprevenido*, a menos que possua a aptidão Ninja Médico.

PRESTIDIGITAÇÃO

Destreza

Você consegue surrupiar ou plantar objetos nos bolsos de outras pessoas sem que elas percebam.

Truque com objetos: Faça um teste de Prestidigitação (Dif 16). Em caso de sucesso, você consegue esconder, pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Prontidão (Dif igual ao resultado de seu teste de Prestidigitação). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não. Tentar surrupiar ou plantar algo gasta uma ação padrão.

Disfarçar técnica: você pode usar Prestidigitação como uma ação livre para disfarçar os gestos de uma técnica e dificultar sua identificação. Faça um teste resistido ao teste de Prontidão do alvo. Se for bem-sucedido, o oponente receberá -2 em seu teste de Cultura ou Ocultismo para identificar a técnica usada.

PROCURAR E PRONTIDÃO

Percepção

Procurar e Prontidão são perícias utilizadas para perceber coisas através dos sentidos — normalmente visão ou audição, embora outras criaturas possam contar com sentidos diferentes.

As regras para Procurar e Prontidão são as mesmas, com um único diferencial: se o personagem está ou não procurando ativamente por algo.

Caso o personagem esteja somente montando guarda frente a uma casa, e alguém tenta passar despercebido por ele, será usada a perícia Prontidão, que mede a atenção do mesmo ao que está ao seu redor.

Mas caso esteja procurando um ladrão que fugiu e se misturou na multidão, deverá testar a perícia Procurar, que mede o quanto bem consegue usar seus sentidos para encontrar algo que esteja buscando.

Observar: você pode notar coisas, pessoas ou criaturas escondidas. O teste é resistido ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto (veja mais na perícia Furtividade, pág. 41).

Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste para ser notado. Nestes casos torna-se um teste contra dificuldade, que varia entre Dif 4 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha).

Ouvir: você pode tentar ouvir coisas como uma conversa distante ou um inimigo tentando se aproximar em silêncio. Em masmorras, é bastante prudente parar para escutar antes de entrar em um novo corredor ou aposento.

A dificuldade depende da intensidade do barulho. Uma conversa casual próxima tem Dif 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você é bem-sucedido automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem Dif 12. Ouvir do outro lado de uma porta adiciona aumenta a Dif em +4.

Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Procurar ou Prontidão contra o teste de Furtividade da criatura. Buscar criaturas invisíveis ou ocultas através do som permite saber a localização aproximada delas, mas não retira as penalidades que você recebe na luta (veja mais sobre Camuflagem, pág 272).

Mesmo dormindo, você pode fazer testes de Prontidão para ouvir algo, mas sofre uma penalidade de -8; um sucesso faz você acordar.

Buscar: examinando atentamente uma coisa ou local, você pode perceber detalhes úteis ou encontrar algo que estava procurando. Você precisa estar a pelo menos 3m do item a ser examinado. Examinar uma área de 1m de diâmetro gasta uma ação completa.

- Procurar um item específico dentro de um baú cheio de objetos: Dif 8.
- Encontrar uma porta secreta: Dif 16.
- Perceber uma porta secreta muito bem escondida: Dif 24
- Encontrar armadilhas: Dif 7 + nível de Mecanismo do construtor (ver perícia Mecanismos).

Um teste de Procurar ou Prontidão pode revelar rastros, mas para identificá-los e segui-los você deve usar Rastrear.

RASTREAR

Percepção

Você pode guiar um grupo através dos ermos, ou reconhecer e seguir rastros, evitando perigos da natureza.

Sobrevivência: Você é capaz de avançar sem se perder através de um teste bem-sucedido por dia, encontrando alimento e abrigo seguro, acompanhado de um pequeno grupo de mais cinco pessoas.

A dificuldade depende do tipo de ambiente: Dif 12 para planícies e áreas costeiras; Dif 16 para florestas ou pântanos e Dif 20 para desertos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade de -4 (cumulativa).

Seguir rastros: A dificuldade varia de acordo com o solo — Dif 8 para solo macio (neve, lama), 12 para solo padrão (grama, terra) e 16 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

Você ganha +1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Você sofre uma penalidade de -1 para cada dia desde a criação dos rastros e uma penalidade de -4 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição.

Se falhar você pode tentar novamente gastando mais um dia (mas lembre-se de que a Dif aumenta a cada dia).

Rastrear contra Furtividade: você também pode usar esta perícia para perseguir criaturas que fugiram e se esconderam usando sua Furtividade. Neste caso, seu teste de Rastrear é resistido pelo teste de Furtividade da criatura. Veja mais na perícia Furtividade, pág. 41.

VENEFÍCIO

Inteligência / Treinada

Esta perícia somente pode ser comprada se possuir a aptidão Químico.

O personagem tem um conhecimento sobre venenos, incluindo o seu preparo e utilização. O personagem poderá tentar reconhecer um veneno ou os seus sintomas, preparar diversos venenos e saberá manipulá-los de forma correta (não é possível manipular venenos sem esta perícia).

No final deste tópico, existe uma descrição básica de cada tipo de veneno mencionado na perícia Venefício e alguns exemplos de substâncias que se encaixam em cada um dos tipos. A critério do Mestre, poderão existir outros venenos fora os contidos na lista.

Níveis de Veneno: Os venenos variam de nível 0 (zero) a V (cinco). Quanto maior o nível do veneno, maior a dificuldade de resistência e mais perigosos são seus efeitos. Os venenos de nível V são ainda mais restritos e precisam do poder restrito Dokujutsu.

O nível de veneno/antídoto que pode ser fabricado é definido pela perícia Venefício, pela tabela da página seguinte.

Testes de Fabricação: Desde que tenha o tempo e recursos necessários, bem como um laboratório equipado, o personagem não realiza testes para produzir um veneno ou um antídoto. Já produzir um veneno ou antídoto fora dessas condições, usando um kit básico portátil, precisa de teste da perícia Venefício (dificuldade igual ao teste de resistência).

Se nas regras da campanha, definidas pelo Mestre, a Vila patrocina inteiramente o ninja, que não precisa se preocupar com custos, o

Nível de Veneno	Pré-requisito	Teste de Resistência (Vigor)
Nível 0	Venefício 4	Dif 11 + ½ Nível de Venefício
Nível I	Venefício 10	Dif 12 + ½ Nível de Venefício
Nível II	Venefício 12	Dif 13 + ½ Nível de Venefício
Nível III	Venefício 14	Dif 14 + ½ Nível de Venefício
Nível IV	Venefício 16	Dif 15 + ½ Nível de Venefício
Nível V	Venefício 18	Dif 16 + ½ Nível de Venefício

Mestre pode exigir testes de Venefício para determinar quantas doses de veneno o personagem poderá levar em sua missão, a seu critério.

O Mestre também pode exigir teste para se produzir venenos ou antídotos em condições adversas (como descobrir o veneno usado contra um aliado e produzir um antídoto antes que ele morra, correndo contra o tempo).

Custo: Na descrição básica dos tipos de veneno está presente o custo em dinheiro gasta com materiais comuns para a produção de uma dose de veneno/antídoto através de um uso da perícia Venefício. Estes materiais podem ser obtidos com certa facilidade em qualquer vila de médio a grande porte.

Materiais Raros: Existem venenos que também precisam de ingredientes especiais para ser produzidos, ingredientes estes que normalmente são difíceis de serem encontrados. Qualquer ingrediente

especial que porventura for necessário para a produção de um veneno constará em sua descrição.

Quantidade: Em um único compartimento é possível levar 15 doses líquidas de veneno de qualquer tipo ou 6 bombas de fumaça venenosa.

Bombas de fumaça venenosa seguem as mesmas regras das bombas de fumaça comuns. Adicionalmente, o inimigo que respirar em sua área sofrerá os efeitos do veneno, como se o mesmo tivesse sido injetado diretamente em seu corpo. Logo, somente venenos que são usados com injeção na corrente sanguínea podem servir como materiais para bombas de fumaça venenosa.

Quando a bomba é usada, a vítima tem direito a um teste de Ciências Naturais como reação (dificuldade igual ao teste de resistência) para identificar ou desconfiar que se trata de uma fumaça venenosa. Se vítima possuir a perícia Venefício treinada, saberá imediatamente que é um veneno (ainda que não conheça qual), sem a necessidade de testes.

Se descobrir que se trata de uma fumaça venenosa, a vítima poderá imediatamente prender sua respiração, como uma ação livre. Para continuar prendendo a respiração a partir de seu turno, a vítima deverá realizar testes de Vigor (ver *sufocamento* em Condições Prejudiciais, pág. 278).

Armas Venenosas: Para venenos que precisam ser injetados diretamente na corrente sanguínea da vítima, você pode usar uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância (ou usar bombas venenosas, como dito anteriormente).

Preparar uma arma adequadamente para isso consome uma dose do veneno por arma ou para cada 10 projéteis, requer 1 minuto e total concentração. Não é demorado, porém tenha cuidado ao fazer isto durante um combate! Se preferir deixar suas armas já com venenos aplicados, a aplicação permanece na arma pelo tempo máximo de um

mês. Usar o efeito Energizar em uma arma venenosa destrói o veneno, a menos que seja pelo hijutsu Dokujutsu (ver pág. 201).

Para que um veneno aplicado numa arma seja injetado no oponente, você precisa ataca-lo e causar dano de grau 3 ou mais.

Mistura de Venenos: Não é possível misturar venenos diferentes em armas, doses ou bombas de fumaça. Da mesma forma, também não é possível lançar duas bombas de fumaça ao mesmo tempo com venenos diferentes. Ao fazer isso, as substâncias químicas diferentes reagem de forma inesperada e não causam qualquer efeito.

Contudo, é possível sim que uma mesma vítima sofra o efeito de dois ou mais venenos ao mesmo tempo, diferentes ou não, desde que tenham sido usados em ações diferentes e sem misturas. Se o mesmo veneno infectar duas ou mais vezes a mesma vítima, cada infecção deve ser analisada individualmente.

Regras dos Venenos: Na lista de venenos são encontrados suas descrições e os efeitos que a vítima sofrerá caso passe e caso falhe no teste.

Tempo do Efeito: Quando o corpo da vítima entra em contato com o veneno (seja por ingestão, respiração, corte ou outra forma), ele demora um tempo antes de fazer efeito.

A menos que a descrição diga o contrário, um veneno demora no mínimo 2 turnos para começar a circular no corpo da vítima e somente após esse tempo, no início do 3º turno, é que se iniciam os testes de resistência. Se possuir o poder Dokujutsu, o tempo de efeito é reduzido em 1 turno.

Resistência do Corpo: depois do tempo de efeito, a vítima deve começar a fazer os testes de resistência. Resistir ao veneno é um teste de Vigor que deve ser feito no início de cada turno da vítima. Se falhar, sofrerá os efeitos descritos no veneno. A dificuldade do teste é

determinada pela tabela anterior e depende tanto do nível do veneno, quanto do nível da perícia Venefício do personagem.

Sendo bem-sucedido ou não, esse teste deve ser repetido todo turno enquanto a vítima ainda mantiver o contato com o veneno ou enquanto não for tratada. Caso consiga 3 sucessos (consecutivos ou não), os efeitos do veneno acabam e somente retornam após o final da cena. Esta regra dos 3 sucessos não é aplicada aos venenos de nível V.

As penalidades de precisão causadas pelos venenos não afetam testes de resistência.

Antídotos: um antídoto demora o mesmo tempo que um veneno para começar a fazer efeito e somente funciona contra o veneno especificamente para o qual foi produzido. Quando o antídoto faz efeito, todas as penalidades do veneno são retiradas, porém o personagem fica *fatigado* até que durma.

VENENOS NÍVEL 0

Pré-requisito: Venefício 4.

Venenos simples, de baixa dificuldade de resistência e efeitos mais leves. Usam materiais baratos e fáceis de encontrar. O Custo dos materiais para uma dose é de 10 ryos.

VENENO DEBILITANTE

Esta é uma sustância consideravelmente temida pelos que a conhecem, não por suas capacidades mortais, mas sim pelos “danos sociais” que causa na vítima. Este veneno é produzido na forma de um óleo que, ao ser ingerido, pode produzir fulminantes dores de barriga seguidas de diarreia.

Este veneno é sempre aplicado em comidas, de preferência gordurosas e condimentadas, para disfarçar seu gosto. Se aplicado em líquido, o veneno formará uma “capa” acima do mesmo, sendo identificado imediatamente.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela se sentirá mal após alguns minutos, sentindo a necessidade de usar o banheiro assim que possível, mas não sofrerá nenhuma penalidade.

Se a vítima falhar no teste de resistência sentirá fortes dores de barriga seguidas por um “ataque” quase incontrolável de gases. Em cerca de minutos ela será acometida por intensa diarreia, a qual não poderá ser contida por mais que dois minutos, esteja a vítima onde estiver. A diarreia durará por dois dias, a menos que seja tratada (teste de Medicina), neste estado a vítima recebe uma penalidade de -1 de precisão para testes sociais.

VENENO URTICANTE

Este veneno consiste em uma pasta feita pela maceração de algumas folhas específicas. Ao entrar em contato com o corpo, a pasta causa grande irritação na pele podendo causar vermelhidão e inchaço de todo o corpo. Normalmente essa pasta é aplicada na parte interna das roupas da vítima que, ao vesti-las, deverá realizar o teste de resistência.

Efeitos: Caso a vítima não passe no teste, sua pele ficará muito vermelha com inchaços em todo o corpo, até mesmo no rosto. Neste caso ela receberá penalidade de -1 de precisão em todos os testes sociais. A duração dos efeitos é de 5 horas.

VENENO ARTIFICIAL

Também chamado de “veneno barato”, este veneno é completamente artificial, não dependendo de nenhuma substância natural ou mais rara

para sua produção. Sua eficiência é pequena, mas muitas vezes isso é compensado por seu relativo baixo custo por dose.

O Veneno Artificial só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário ferir o alvo com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância, causando dano de grau 3 ou mais.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e ficará *debilitada* para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante quatro horas.

VENENOS NÍVEL I

Pré-requisito: Venefício 10.

Venenos mais complexos, com baixa dificuldade de resistência e efeitos mais perigosos. Alguns são retirados de vegetais como urticárias ou fungos, outros são de produção humana. O Custo dos materiais para uma dose é de 25 ryos.

SONÍFERO MENOR

Este é um leve sonífero em pó altamente solúvel em água e, por isso, normalmente é usado misturado em vinho ou outras bebidas. Este sonífero só faz efeito quando ingerido.

Efeitos: Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará *inconsciente*, em sono leve, no final do 6º turno, pelo período máximo de duas horas. A vítima é acordada com qualquer movimento brusco ou barulho alto. Despertar a vítima em sono leve durante o combate é uma ação de movimento.

VENENO PARALISANTE MENOR

Este é o veneno extraído de cobras ou escorpiões, produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário ferir o alvo com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância, causando dano de grau 3 ou mais.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de um escorpião laranja ou outro veneno similar.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte, acompanhada de mal-estar e cansaço, ficando *fatigada* por quatro horas.

VENENOS NÍVEL II

Pré-requisito: Venefício 12.

Venenos com considerável dificuldade de resistência e efeitos perigosos. A maioria dos venenos de cobras e escorpiões se encaixa aqui. O Custo dos materiais para uma dose é de 50 ryos.

SONÍFERO EFETIVO

Esta substância é um líquido transparente que, ao ser ingerido, causa grande sonolência na vítima. Normalmente é misturado em vinho ou outras bebidas fortes para disfarçar seu cheiro.

Efeitos: Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará sonolenta e com dificuldade para perceber o que se passa a sua volta, ficando *debilitada* para testes de LM, Percepção e perícias relacionadas.

Além disso, ficará *inconsciente* no final do 6º turno de efeito do veneno, pelo período máximo de duas horas. A vítima é acordada com qualquer movimento brusco ou barulho alto. Despertar a vítima durante o combate é uma ação padrão.

VENENO PARALISANTE EFETIVO

Este veneno é similar ao Paralisante Menor, porém com maior tratamento e refino do veneno natural extraído de escorpiões, para aumentar a potencialidade.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte, acompanhada de mal-estar e cansaço, ficando *tonta* por quatro horas.

VENENOS NÍVEL III

Pré-requisito: Venefício 14.

Venenos intermediários, normalmente fabricados através de manipulações de diversas substâncias diferentes, encontradas em plantas e fungos, a fim de causar o efeito desejado na vítima. O Custo dos materiais para uma dose é de 75 ryos

VENENO ARTIFICIAL POTENTE

Versão mais forte e elaborada do veneno artificial, na qual o químico acrescenta mais substâncias tóxicas para potencializar os efeitos.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e ficará *debilitada* (-2) para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante quatro horas.

VENENOS NÍVEL IV

Pré-requisito: Venefício 16.

Venenos complexos com alta resistência e nas mais diversas formas possíveis. Seus efeitos podem resultar em morte. As cobras mais perigosas possuem veneno nesse nível. O Custo dos materiais para uma dose é de 100 ryos.

SONÍFERO POTENTE

Este sonífero é um líquido incolor de cheiro muito forte que evapora em contato com o ar, capaz de desacordar uma pessoa em segundos. Este sonífero só funciona se seu vapor concentrado for inspirado, sendo normalmente usado para umedecer panos que serão colocados no rosto das vítimas.

Efeitos: Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará sonolenta e com dificuldade para perceber o que se passa a sua volta, ficando *debilitada* (-2) para testes de LM, Percepção e perícias relacionadas.

Além disso, ficará *inconsciente* no final do 4º turno de efeito do veneno, pelo período máximo de duas horas. O sono é pesado e a vítima não desperta facilmente com movimentos bruscos ou barulho alto. Despertar a vítima durante o combate é uma ação completa.

VENENO PARALISANTE POTENTE

Este é o veneno extraído de cobras muito perigosas (como uma Mamba Negra) produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário ferir o alvo com uma arma

de corte ou perfuração embebida com a substância, causando dano de grau 3 ou mais.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de uma cobra Mamba Negra.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, ficando *tonta* por quatro horas. Além disso, sempre que falhar no teste de resistência por 4 pontos ou mais, ficará *atordoada* por 1 turno.

VENENOS NÍVEL V

Pré-requisito: Dokujutsu 8; Venefício 18.

Venenos mortais embora de difícil manuseio. Sua alta dificuldade de resistência e seus efeitos devastadores os tornam muito procurados, embora sua manipulação seja muito complicada e perigosa. Dificilmente outras pessoas além de especialistas em assassinatos conseguem trabalhar com venenos nível V. O custo dos materiais para uma tentativa são de 200 Ryos.

MORTE RUBRA

A Morte Rubra é um dos piores tormentos pelo qual um homem pode passar. Trata-se de uma verdadeira alquimia com os venenos dos animais mais peçonhentos que existem, criando um líquido de um vermelho muito escuro, quase negro. O líquido é viscoso o suficiente para ser utilizado na ponta de projéteis e armas de corte ou perfuração, sendo necessário ferir o alvo causando dano de grau 3 ou mais.

Uma vez dentro do corpo da vítima, seja por ingestão ou inoculação, o veneno começa a se alastrar rapidamente, causando um efeito de rejeição no corpo nunca antes imaginado. As veias por onde ele passa

saltam visivelmente, tornando-se como raízes vermelhas sobre a pele, num processo agonizante. Nos casos mais graves o corpo tenta expelir o sangue de qualquer maneira, causando o rompimento de veias e artérias inexplicavelmente num processo que pode durar minutos dependendo da resistência da vítima. Outro ponto é que as mentes das vítimas são igualmente afetadas, sendo muito comum que sobreviventes da Morte Rubra se tornem loucos ou sanguinários.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, sentirá seu sangue ferver e ocorrerá conforme descrito anteriormente. A partir de então, ficará *debilitada* (-3) para todos os testes durante uma hora.

Sempre que refizer o teste de resistência e falhar, perderá 15 pontos de Vitalidade. Se falhar por três vezes (consecutivas ou não), ficará *paralisada*, caindo ao chão. No turno seguinte, ficará *inconsciente*, e terá a Vitalidade reduzida à zero. Se não for tratado em até três dias, o personagem morrerá. Fabricar um antídoto para a Morte Rubra é tão difícil que dizem que não existe cura para este veneno.

VENENO DO ESCORPIÃO VERMELHO

Esta é a versão mais prática do veneno natural mais perigoso existente: o veneno de um escorpião vermelho. Escorpiões vermelhos são criaturas de grande beleza, pois seus corpos são reluzentes como ouro puro, mas sua picada é extremamente perigosa. Raros e cobiçados, estes escorpiões só podem ser encontrados nos maiores desertos, escondidos sob as dunas de areia mais altas, fato este que aumenta ainda mais o mito sobre estas criaturas.

O veneno do escorpião vermelho evapora com grande rapidez uma vez em contato com o ar, sendo muito difícil o seu manuseio, mas, se trabalhado de maneira a não evaporar nem se desgrudar de armas durante um combate, pode ser vendido por valores simplesmente

exorbitantes para as pessoas certas. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário causar dano de grau 3 ou mais na vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção deste veneno é necessário possuir um escorpião vermelho ainda vivo.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, ela ficará *paralisada* devido à dor no primeiro turno de efeito do veneno, perdendo 10 pontos de Vitalidade por turno e ficando *debilitada* (-3) para todos os testes durante um dia.

Se falhar no teste de resistência por três vezes (consecutivas ou não), ficará *paralisada*, caindo ao chão. No turno seguinte, ficará *inconsciente*, e terá a Vitalidade reduzida à zero. Se não for tratado em até três dias, o personagem morrerá. Dizem que este veneno não pode ser neutralizado por nenhum procedimento conhecido de medicina.

VENENO DA SALAMANDRA NEGRA

A salamandra negra é uma rara criatura nativa de Amegakure, famosa pelo veneno mortal que seu corpo produzia. A força de seu veneno é comparada somente ao do escorpião vermelho.

Dizem que, certa vez, implantaram o saco de veneno de uma salamandra negra no corpo de uma criança e, como resultado, ela ganhou a capacidade de produzir o mesmo veneno, além de permitir-lhe desenvolver uma resistência a este veneno. Mesmo respirar próximo dessa criança era perigoso, pois seu hálito liberava toxinas.

As regras do Veneno da Salamandra Negra são as mesmas do Escorpião Vermelho.

VOO

Agilidade / Armadura

Voo é uma perícia especial que somente algumas criaturas recebem, e por isso não está na ficha de personagem padrão. A forma como é realizado o voo é descrita nas próprias regras da criatura ou da técnica que permitiu o uso da perícia, sendo o uso de asas a forma mais comum.

Essa perícia possui nível igual ao atributo Agilidade (a menos que a regra especial diga o contrário) e permite à criatura voar a uma altura de 1m para cada nível da perícia.

Levantar voo ou se mover no ar contam como deslocamento (ou seja, se você levanta voo se movendo somente verticalmente, não poderá se mover de outra forma por uma rodada). Quando se move, a distância vertical e a distância horizontal somadas devem estar dentro do deslocamento total (veja mais sobre Deslocamento na pág. 262).

Criaturas em voo podem fazer testes de Atletismo, ou usando a própria perícia Voo, para aumentar a distância percorrida, como se fosse uma manobra de corrida. Voar fora de combate ainda concede +10m no deslocamento.

Para saber sobre o uso desta perícia em combate, veja Combate Aéreo, pág. 270.

CARISMA E MANIPULAÇÃO

Todo personagem possui dois atributos sociais: Carisma e Manipulação.

O jogador possui quantidade de pontos para distribuir entre eles igual a **2x o nível mínimo de atributo**.

Assim, um jounin especial teria $2 \times \text{Mínimo } 3 = 6$ pontos para distribuir. Um Genin (que tem mínimo de atributo zero) tem 2 pontos sociais. **O nível máximo dos atributos sociais é o limite de nível de poder.**

Com a permissão do mestre, esses valores podem ser redistribuídos durante a campanha, conforme haja mudança de personalidade do personagem. Também é permitido não distribuir parte ou qualquer ponto, caso se trate de um personagem com pouco ou nenhum talento social.

Carisma mede a habilidade em atrair e agradar as outras pessoas através do charme, simpatia, influência ou personalidade. Um valentão sorridente ou um sedutor eloquente são ambos exemplos de personagens carismáticos.

Manipulação mede a habilidade de um personagem em fazer uma pessoa fazer aquilo que ele quer, através de blefe, lábia e enganação. Se a vítima quer ou não ser manipulada não importa (e é essa a principal diferença entre Manipulação e Carisma), e mesmo uma pessoa que odeia o personagem pode ser manipulada por ele.

Entretanto, a Manipulação é uma arte perigosa. Quando se falha ao tentar manipular alguém, frequente se ganha o ódio do mesmo. E quando se trata de uma falha crítica, tenha certeza que seu nome entrará na lista dos inimigos da pessoa que queria manipular.

Note que Carisma e Manipulação são valores completamente separados do restante da ficha de personagem. Isso não é sem motivo. Embora o manual traga regras de testes sociais, é possível que alguns grupos prefiram deixar toda a parte social para as interações livres entre os jogadores e PdMs (personagens do mestre), sem a necessidade de testes. Se esse for o caso do seu grupo, você pode desconsiderar todas as regras de testes sociais sem preocupações, que o restante da ficha e os balanceamentos não serão afetados.

TESTES SOCIAIS

Todo teste social segue a seguinte regra: some seu nível de Carisma ou Manipulação com metade do atributo ou perícia requerido (aproximando o resultado para cima). O resultado disso é sua precisão no teste social.

Assim, um teste de Atuação, por exemplo, tem precisão igual a Carisma + 1/2 Arte.

Veja a seguir quais atributos e perícias são necessários para cada teste social, e também as dificuldades ou teste de resistência.

ATUAÇÃO

Carisma + ½ Arte

Você pode impressionar uma plateia com sua música, canto, poesia ou outra manifestação artística. Você só pode atuar em performances que estejam ligadas aos estilos de arte que conhece. Seguem exemplos:

- Dramaturgia (comédia, drama, mímica).
- Dança (balé, dança do ventre, valsas).
- Música (bandolim, canto, flauta, harpa, tambor, piano).
- Oratória (discursos, poesia).

Seu desempenho como artista depende do resultado de seu teste: 12 para uma performance rotineira (o mínimo necessário para que não joguem tomates...), 20 para uma grande atuação e 28 para um espetáculo inesquecível, capaz de agradar aos reis!

MUDAR ATITUDE

Manipulação + ½ Percepção

Você pode mudar a atitude de alguém em uma categoria (veja adiante), para melhor ou pior, à sua escolha. Um teste de Mudar Atitude é resistido ao teste de Inteligência do alvo. A tentativa leva um minuto; em caso de urgência você pode tentar o mesmo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre penalidade de -8 no teste. Você pode mudar a atitude de alguém apenas uma vez por dia. Se você falhar por 4 ou mais, a atitude do alvo vai na direção contrária.

Você também pode realizar o teste de Mudar Atitude com Carisma, mas somente para melhorar a atitude do alvo.

Atitude	O alvo...
Hostil	Quer muito prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.
Inamistoso	Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de correr perigo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...
Indiferente	Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
Amistoso	Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
Prestativo	Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar e lutar ao lado do personagem.

BARGANHA

Carisma + ½ Percepção

Comprando ou vendendo algo, você pode tentar barganhar. Você e o outro negociante fazem testes resistidos de Barganha. Se ganhar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se ganhar por 8 pontos de diferença ou mais, muda em 20%. Mas se perder por 4 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana.

BLEFAR

Manipulação + ½ Inteligência

Você pode levar outras pessoas a tirar conclusões erradas sobre algo ou alguém. Um teste de Blefar é resistido ao teste de Inteligência da vítima. Circunstâncias positivas e negativas pesam muito no resultado de um blefe. Um teste bem-sucedido indica que o alvo reage como o personagem deseja, pelo menos por um breve período de tempo (até o próximo turno), ou acredita em algo que o personagem quer. Blefar gasta uma ação padrão.

Também é possível blefar usando Carisma no lugar da Manipulação. Contudo, você recebe +3 de dificuldade caso o alvo seja inamistoso, e +6 se for hostil. Em contrapartida, recebe -3 caso o alvo seja amistoso e -6 caso seja prestativo.

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Enganação e o modificador:

- O alvo deseja acreditar no personagem (Dif -4). “Mas tenho certeza de que você deixou cair este anel de ouro. Não é mesmo seu?”

- O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo (Dif +0). “Um ladrão, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui.”
- O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocará a vítima em perigo (Dif +4). “Rápido, preciso da sua espada! Vem vindo um meliante nesta direção!”
- O blefe é difícil de acreditar ou colocará a vítima em grande perigo (Dif +8). “Sim, entendo que seu mestre deixou você protegendo o laboratório, mas ele acaba de me pedir para apanhar este diário aí dentro. Não vamos querer problemas com o mestre, certo?”
- O blefe é muito fantástico; é quase impossível se acreditar nele (Dif +16). “Sim, foi o que eu disse! O Kage foi substituído por um impostor e agora planeja se aliar à Akatsuki! Temos que fazer alguma coisa!”

INTIMIDAÇÃO

Manipulação + ½ Percepção

Você pode forçar outros a obedecê-lo através de ameaças, coação, ou apenas fazendo cara feia.

Com um teste bem-sucedido, você obriga alguém a fazer algo ou se comportar de determinada maneira. O teste de Intimidação é resistido ao teste de Inteligência da pessoa ameaçada. Quaisquer modificadores da vítima contra efeitos de medo também se aplicam ao teste de Inteligência. Personagens imunes a medo não podem ser intimidados.

Em caso de sucesso, a vítima colabora enquanto estiver em sua presença, e por mais 1d8x10 minutos. Depois desse tempo ela se torna inamistosa, ou até hostil. Se você falha no teste por 4 ou mais, a vítima não obedece — ou faz o oposto do ordenado.

OBTER INFORMAÇÃO

Carisma + ½ Inteligência

Você pode fazer contatos, ouvir os rumores locais e descobrir informações específicas — como a localização de uma masmorra ou o esconderijo de um bandido.

Usar esta perícia exige um dia inteiro, e algumas moedas para gastar em bebidas. A dificuldade do teste, assim como o dinheiro que vai gastar, dependem da informação que você quer descobrir.

Informações gerais (“Quem é o jounin mais forte da vila?”) têm Dif 8 e custam 300 Ryos. Informações específicas (“Quem é o ninja que está sempre ao lado do Hokage?”) têm Dif 12 e custam 500 Ryos. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem (“O que fazem naquela torre misteriosa?”), têm Dif 16 e custam 900 Ryos. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta (“Quem é o líder do grupo de nukenins?”), têm Dif 20 e custam 1500 Ryos.

Você pode pagar o dobro do dinheiro para um bônus de +2 no teste.

APTIDÕES

As Aptidões são melhoramentos para o personagem, ainda mais especializados que as Perícias. Elas concedem vários tipos de benefícios diferentes, desde permitir que você refaça testes de Perícia, até aprender e utilizar técnicas novas (como criar clones de si próprio).

Nessa seção está a lista de aptidões comuns que podem ser adquiridas por qualquer personagem. Clãs ou habilidades restritas podem possuir Aptidões Restritas, que estão listadas em suas próprias seções.

ADQUIRINDO APTIDÕES

Pré-requisitos: Há aptidões que somente podem ser adquiridas após alcançar determinado requerimento (a aptidão Técnica Acelerada, por exemplo, requer Espírito 12).

Bônus de precisão (como da aptidão Especialista) não servem para cumprir pré-requisitos. Veja o capítulo Bônus de Precisão (pág. 251) para saber mais sobre como aplicar os bônus.

Aptidões Gratuitas: Você tem direito a escolher 3 aptidões gratuitas para o personagem. Nas páginas seguintes, você encontra uma lista com o resumo de todas as aptidões comuns, que também diz se ela pode ou não ser escolhida como gratuita.

Além disso, você também pode escolher como gratuita qualquer aptidão restrita de clã ou hijutsu cujos pré-requisitos possam ser alcançados por Genins de NC 4 (ou seja, Atributo/Perícia em nível 4 ou menos; Habilidades de Combate em nível 9 ou menos; e Poderes em nível 2 ou menos).

Aptidões Adicionais: Você também pode usar os pontos de poder para comprar aptidões adicionais. Cada aptidão custa 2 pontos de poder.

Aptidões Cumulativas: Aptidões iguais não se acumulam. Também não é possível comprar a mesma aptidão duas vezes, a menos que o texto permita, ou a menos que seja uma aptidão genérica (ver mais adiante).

APTIDÕES

Esta regra também é válida quando você recebe um benefício de aptidão gratuitamente (ex: um personagem com Nidan Sharingan recebe gratuitamente os benefícios da aptidão Intuição, mas caso ele compre Intuição separadamente, não receberá o bônus duas vezes).

Quando uma aptidão tiver benefícios cumulativos, isso estará explicitamente escrito na sua descrição.



Aptidões Genéricas: são aquelas nas quais você escolhe uma categoria para receber o benefício (ex: Perito, Resistência Maior, Especialista). Estas aptidões podem ser compradas mais de uma vez, mas sempre para categoriais diferentes.

Você pode, por exemplo, adquirir Especialista para receber +1 de precisão nos ataques com a arma da categoria escolhida, mas não pode escolher a aptidão duas vezes para ganhar +2 com a mesma arma. Você pode escolher a aptidão outra vez para ganhar +1 em uma arma de categoria diferente. A aptidões restritas somente podem ser compradas mais de uma vez se o texto permitir.

Aptidões Evolutivas: algumas aptidões podem ser compradas mais de uma vez para serem evoluídas, concedendo benefícios maiores ao personagem. Nestes casos os benefícios ganhos em cada nova compra (Nível 2, Nível 3...) estarão descritos na própria aptidão.

TIPOS DE APTIDÕES

Aptidões de Combate: modificam de forma direta o combate do personagem, geralmente fornecendo bônus de precisão, bônus de dano ou no uso de ações.

Aptidões de Manobra: concedem novas técnicas de combate corpo-a-corpo ao personagem.

Aptidões de Técnicas: modificam a forma como o personagem executa suas técnicas, aumentando o poder destrutivo ou periculosidade.

Aptidões Shinobi: concedem novas técnicas shinobi, como uso de clones ou ilusões. Para usar uma aptidão shinobi, além de suas próprias regras, você precisa seguir as regras de Poderes e Técnicas, pág. 86.

Aptidões Gerais: concedem bônus diversos, diferentes das outras categoriais.

APTIDÕES

LISTA RESUMIDA DE APTIDÕES

LISTA DE APTIDÕES DE COMBATE

Aptidão	Benefício
Ambidestria	Ataque usando duas armas leves
Atirador	Aumente seu dano em ataques com projéteis
Bloqueio Ambidestro	Melhore seu bloqueio ao usar ambidestria
Crítico Aprimorado	Aumente a chance de acerto crítico de seus ataques armados ou desarmados
Dano Extra	Aumente o dano de seus ataques que tenham dano de arma
Guerreiro	Realize manobras especiais usando armas pesadas ou longas
Mestre dos Selos	Realize selos de mão de forma rápida ou com uma única mão
Mira Apurada	Aumente sua precisão com armas de disparo
Ponto Cego	Finte com uma ação de movimento
Retirada Rápida	Recue rapidamente do combate corpo-a-corpo sem sofrer ataque oportunista
Tiro Longo	Dobre o alcance de armas de disparo
Tiro Preciso	Seus ataques com armas de disparo ignoram cobertura e camuflagem parciais
Usar Armaduras Pesadas	Você é capaz de usar armaduras pesadas

- Opções de escolha Gratuita -

Acuidade	Use Combate Corporal com o atributo Destreza
Ataque em Movimento	Mova-se antes e depois de atacar
Combate Defensivo	Reduza sua precisão corpo-a-corpo para melhorar a esquiva
De Pé	Levante-se como uma reação ou ação livre
Diligente	Aumente e repita testes de Iniciativa
Especialista	Aumente sua precisão em combate desarmado ou armado
Intuição	Aumente sua precisão em manobras de previsão (Ler Movimento)
Lutador	Realize manobras especiais desarmadas sem penalidade de precisão
Lutar às Cegas	Melhore seu combate sob escuridão e outras camuflagens
Maestria	Aumente sua precisão no uso de técnicas
Mobilidade	Melhore sua esquiva contra ataques oportunos
Oportunista	Realize mais ataques oportunos na mesma rodada
Punho de Ferro	Aumente o dano de arma de seus ataques desarmados
Reflexos	Aumente a precisão de sua Esquiva
Rolamento	Aumente a redução do dano de queda dos testes de Acrobacia ou Atletismo
Saque Rápido	Saque e guarde armas com somente uma ação livre
Trespassar	Receba um ataque corporal extra quando derrotar um inimigo
Usar Arma	Você sabe usar a arma escolhida, sem penalidades
Velocista	Aumente a distância máxima de seu deslocamento

APTIDÕES

LISTA DE APTIDÕES DE MANOBRA

Aptidão	Benefício
Arremessar	Empurre para longe inimigos derrubados
Ataque Atordoante	Faça um ataque que atordoa o inimigo
Ataque Múltiplo	Divida seu ataque em até três golpes
Ataque Progressivo	Aumente a quantidade de seu ataque múltiplo para causar mais dano
Chute Duplo	Faça dois chutes rápidos e precisos
Chute Giratório	Faça um chute que acerta a todos ao seu redor e ainda causa mais dano.
Chute Inverso	Faça um chute invertido, de difícil defesa
Contragolpe	Faça um ataque oportuno quando bloquear um inimigo
Golpe Atemi	Mire e ataque um ponto vital do inimigo, causando mais dano
Golpe Caratê	Faça um golpe forte que ignora durezas
Seguir Sombra	Mova-se até um inimigo arremessado para atacá-lo novamente
Soco em Gancho	Finalize uma sequência de golpes com um soco em gancho forte e preciso

- Opções de escolha Gratuita -

Apanhar Objetos	Agarre projéteis arremessados contra você e lance-os de volta contra o inimigo
Ataque Giratório	Faça um ataque que acerta a todos ao seu redor
Ataque Poderoso	Faça um ataque menos preciso, porém com mais dano
Bloquear Arma	Faça bloqueios mais precisos contra ataques armados
Derrubar Agressivo	Cause dano e derrube o inimigo
Desarme Agressivo	Cause dano e desarme o inimigo
Rasteira	Faça um golpe baixo e preciso para derrubar o inimigo
Soco Agarrado	Agarre o braço do inimigo antes de atacar e dificulte sua defesa
Voadora	Faça um chute em voadora contra o inimigo

LISTA DE APTIDÕES GERAIS

Aptidão	Benefício
Ninja Médico	Você estudou e aprendeu a ciência médica.
Químico	Você sabe produzir venenos

- Opções de escolha Gratuita -

Duro de Matar	Você resiste ao último golpe que reduziria sua Vitalidade a zero.
Engenheiro	Você sabe criar e utilizar mecanismos e armadilhas
Perícia Inata	Você pode repetir testes de perícia.
Perito	Você recebe bônus de precisão nos testes de perícia
Resistência Maior	Você pode repetir testes de resistência de atributo

APTIDÕES

LISTA DE APTIDÕES DE TÉCNICAS

Aptidão	Benefício
Domínio da Água	Melhore suas técnicas Suiton aproveitando a água do ambiente
Domínio do Fogo	O calor de suas chamas sufoca os inimigos
Domínio do Raio	Suas técnicas Raiton possuem Crítico Aprimorado
Domínio da Terra	Suas barreiras Doton são mais resistentes
Domínio do Vento	Os ventos de suas técnicas Fuuton dificultam a locomoção dos inimigos
Domínio Ninpou	Seu finta do efeito Flechas é mais rápida.
Ilusão Profunda	Seus Genjutsus são mais difíceis de serem resistidos
Potencializar	Aumente o dano, a área ou o alcance de suas técnicas
Técnica Acelerada	Execute técnicas mais rapidamente
Técnica Eficiente	Refaça o grau de dano de suas técnicas
Técnica Elevada	Aumente os testes de resistência de Perícias de suas técnicas
Técnica Poderosa	Aumente o grau de dano de suas técnicas

LISTA DE APTIDÕES SHINOBI

Aptidão	Benefício
Clone	Crie cópias temporárias de si mesmo.
Clone Verdadeiro	Seus Clones podem usar técnicas e poderes
Clone Perfeito	O PdM cria cópias perfeitas de si mesmo, com todas as suas habilidades
Kyoudo Kyouka	Faça um poderoso ataque desarmado usando chakra
Réplica Enganadora	Escape de um ataque deixando um clone em seu lugar
Sensor	Você pode rastrear criaturas pelo seu chakra
Shunjutsu	Mova-se mais rápido usando o Shunshin no Jutsu durante o combate

- Opções de escolha Gratuita -

Fascinar	Crie uma ilusão na mente do inimigo
Miragem	Crie uma ilusão sobre um objeto ou lugar
Trabalho Duro	Receba bônus genéricos durante o combate

DESCRIÇÕES DAS APTIDÕES

APTIDÕES DE COMBATE

ACUIDADE

Você é especialmente ágil com armas leves, que usam mais destreza do que força bruta.

Pré-requisito: Destreza 3.

Benefício: Você é capaz de utilizar sua Destreza para calcular seu nível de Combate Corporal. Ou seja, seu nível de CC passa a ser igual ao Valor Base + Destreza.

Ataques: Esta aptidão somente pode ser usada para: ataques desarmados, técnicas com alcance de toque, armas leves e qualquer outra arma na qual o texto diga que esta aptidão é aplicável. Também pode ser usada para armas de arremesso que podem ser usadas no corpo-a-corpo (como kunai).

Dano: O dano do ataque não é alterado por esta aptidão.

Bloqueio: pode ser usada na reação de Bloqueio, desde que seja com um tipo de arma permitido ou desarmado.

Pré-requisitos: Você pode utilizar o seu novo nível de CC com Acuidade para cumprir pré-requisitos de compra de aptidões ou poderes, desde que eles possam ser usados com Acuidade (ou seja, você não pode usar seu nível de CC com Acuidade como pré-requisito de compra de uma aptidão para armas pesadas, por exemplo).

AMBIDESTRIA

Você é treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Combate Corporal 12.

Benefício: Você pode atacar usando armas duplas (como Bastão), armas em par (como Sai e Tonfa) ou armas leves em cada mão. Também é possível usar esta aptidão com qualquer arma na qual o texto diga ser possível. Ao atacar com Ambidestria, some o dano de ambas as armas no cálculo do dano do ataque.

Ambidestria serve somente para armas que podem ser empunhadas (ou seja, não funciona para armas naturais ou ataque desarmado).

Caso utilize armas diferentes em cada mão, elas precisam ter o mesmo atributo para cálculo de dano e a mesma margem de crítico. Você também deve possuir a mesma precisão de acerto com ambas.

Caso seja alvo da manobra Desarmar, somente uma das armas poderá ser perdida (o atacante escolhe qual das armas).

Normal: Você não pode atacar usando duas armas ao mesmo tempo.

ATAQUE EM MOVIMENTO

O personagem foi treinado para atacar com rapidez, movimentando-se com agilidade.

Pré-requisitos: Agilidade 4.

Benefício: Você pode dividir sua ação de deslocamento em duas partes, movimentando-se antes e depois de um ataque (seja corpo-a-corpo, à distância ou técnica), desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento máximo (ver pág. 262).

Você não pode andar para trás se avançar desta forma. Caso você se aproxime de um inimigo e o ataque para depois prosseguir o movimento, não sofre ataque oportuno (considere que você ataca enquanto corre, passando pelo inimigo).

Caso você tenha Ataque Múltiplo, poderá se mover entre um ataque e outro, mas não é possível se mover mais de 2 vezes na rodada.

Você não pode usar esta aptidão se atacar usando a manobra Investida. Para atacar corpo-a-corpo com esta aptidão, é preciso que o alvo inimigo esteja a mais de 1m de distância.

ATIRADOR

Após muito treinamento, você se tornou especialmente hábil no arremesso ou disparo de projéteis.

Pré-requisito: Destreza 12.

Benefício: escolha entre arcos ou armas simples de arremesso:

Arcos: receba +1 de bônus de dano ao atacar com qualquer tipo de arco.

Arremesso: receba +3 de bônus de dano ao atacar à distância com qualquer arma simples de arremesso.

Os bônus desta aptidão somente afetam ataques que possuam um dano de arma.

BLOQUEIO AMBIDESTRO

Você é habilidoso em se defender usando duas armas ou uma arma dupla.

Pré-requisitos: Ambidestria.

Benefício: quando estiver usando duas armas ou uma arma dupla, você recebe +1 nos testes de bloqueio.

COMBATE DEFENSIVO

Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quanto para se defender.

Pré-requisito: Combate Corporal 9.

Benefício: declare que está usando esta aptidão antes de executar um ataque corpo-a-corpo ou técnica de alcance toque. Você sofre -2 na precisão de ataque, mas recebe +3 de bônus em Esquiva até seu o próximo turno.

Você não pode utilizar Combate Defensivo com manobras ou aptidões de manobra que concedam bônus de precisão, como Rasteira e Investida.

CRÍTICO APRIMORADO

Você sabe desferir golpes mortais.

Pré-requisitos: Especialista, CC ou CD 13.

Benefício: Escolha entre ataque desarmado ou uma arma. Quando atacar da forma escolhida com a manobra básica Golpear ou com uma aptidão de manobra, você consegue um crítico com 1 ponto a menos no resultado dos dados. Assim, se o crítico da arma é 14-15-16, passa ser 13-14-15-16.

Essa aptidão não se acumula com qualquer outro bônus do mesmo tipo.

DANO EXTRA

Seu treinamento e sua experiência lhe ensinaram como sempre procurar o ponto fraco do inimigo.

Pré-requisitos: Combate 18 (Corporal ou à Distância).

Benefício: Escolha entre combate desarmado, armas naturais, armas de disparo, armas de arremesso, armas leves, medianas, longas ou pesadas, ou armas especiais. Você recebe +1 de bônus de dano base sempre que atacar com uma arma da categoria escolhida ou desarmado. Esse bônus aumenta em +1 a cada 2 níveis de CC ou CD acima do nível 18.

Os bônus desta aptidão somente afetam ataques que possuam um dano de arma e são cumulativos com o hijutsu Hachimon Tonkou (pág. 202).

Você pode comprar esta aptidão novamente para escolher outras categorias de armas.

DE PÉ

Você se levanta mais rapidamente que pessoas comuns.

Benefício: você pode se levantar com uma ação livre dentro do seu turno, em vez de uma ação de movimento. Uma vez por cena, é possível usar esta aptidão como uma reação imediatamente após ser derrubado pelo oponente.

DILIGENTE

Benefício: Você recebe +3 de bônus nos testes de Iniciativa. Uma vez por cena, também pode rolar outra vez o teste de Iniciativa, inclusive em testes de desempate. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

ESPECIALISTA

Benefício: Você é especializado no uso de um tipo de arma ou em combate desarmado.

Escolha entre combate desarmado, armas naturais, armas de disparo, armas de arremesso, armas leves, medianas, longas ou pesadas, ou armas especiais. Você ganha +1 de precisão em todos os testes de CC ou CD feitos com a arma da categoria escolhida. Se uma arma puder ser usada em CC ou CD (como a kunai), o bônus servirá nos dois casos.

Se escolher combate desarmado, o bônus serve tanto para ataques quanto para técnicas de toque. Os benefícios desta aptidão não são cumulativos com Maestria (em nenhuma hipótese!).

GUERREIRO

Você é especializado na luta com armas pesadas ou longas.

Pré-requisito: Força ou Destreza 10.

Benefício: Escolha uma das categorias: armas longas ou pesadas. Enquanto empunhar uma arma corpo-a-corpo da categoria escolhida, você pode utilizar as manobras especiais de combate com sua precisão naquela arma e sem a penalidade de -2 no teste (com exceção de agarrar, que necessita de mãos livres).

INTUIÇÃO

O personagem é muito hábil em prever o movimento do oponente.

Benefício: você recebe +1 de precisão em Ler Movimento.

LUTADOR

Você é talentoso nas artes marciais desarmadas.

Benefício: Você não sofre a penalidade de -2 de precisão ao utilizar as manobras especiais de combate estando desarmado ou usando armas naturais (agarrar, atropelar, derrubar, desarmar e empurrar; ver pág. 267).

LUTAR ÀS CEGAS

Você tem maiores chances de atingir alvos que não possa ver.

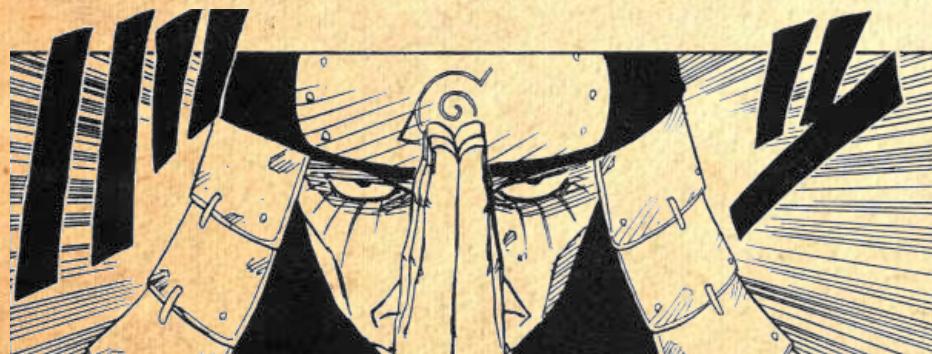
Benefício: Quando você está sob camuflagens do ambiente (como fumaças e névoas, naturais ou não) ou com visão prejudicada (como escuridão ou cegueira), você não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver, e sempre que você erra um ataque devido à camuflagem, pode rolar mais uma vez a porcentagem de chance de acertar.

Normal: um personagem sem esta aptidão fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Nível 2: Quando atingir Prontidão 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode lutar contra um inimigo sem manter contato visual olho-a-olho com o mesmo.

MAESTRIA

Benefício: Escolha um poder ou técnica. Você recebe um bônus de +1 de precisão para testes de CC e CD com o poder ou técnica ofensiva escolhida. Se for comprada para o poder Ninpou, por exemplo, você recebe CD +1 no teste do efeito Canhão e também CC +1 ao atacar com o efeito Energizar. Os benefícios desta aptidão não são cumulativos com Especialista (em nenhuma hipótese!).



MESTRE DOS SELOS

Você é particularmente hábil em realizar selos de mão em alta velocidade.

Pré-requisito: Prestidigitação nível 12, Ponto Cego

Benefício: Você recebe os benefícios das aptidões Perito e Perícia Inata no seu teste de Prestidigitação para fintar usando técnicas.

Caso possua Prestidigitação 14, você poderá executar selos de mão com somente uma das mãos, o que é útil caso não possa usar ambas as mãos por algum motivo (seja por estar ocupada ou mesmo por ter sido amputada).

Fazer isso requer um teste de Prestidigitação (dif 9 + 2x o nível do poder). Se falhar, você demora mais tempo do que normal executando os selos e precisará gastar uma ação de movimento (além das ações já necessárias para a própria técnica). Além disso, se for uma falha crítica, você também fica impossibilitado de realizar aquela técnica naquele turno.

Para técnicas à distância, ao invés de realizar o teste da perícia, você pode aceitar -3 de penalidade em seu teste de CD. Você não pode fazer isto caso já tenha outras penalidades de precisão.

MIRA APURADA

Seus tiros têm precisão mortal.

Pré-requisitos: Destreza 12, Tiro Longo.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para mirar um alvo com sua arma de disparo. Se fizer isso, recebe +1 de precisão em testes de Combate à Distância realizados contra ele na mesma rodada.

MOBILIDADE

O personagem foi treinado para se esquivar entre os oponentes e evitar golpes.

Pré-requisitos: Agilidade 3, Reflexos

Benefício: Seu personagem recebe +3 de bônus de Esquiva contra os ataques oportunos provocados quando ele se movimenta.

OPORTUNISTA

O personagem é capaz de reagir rápida e repetidamente contra os oponentes que baixam a própria guarda.

Benefício: o personagem poderá realizar uma quantidade de ataques oportunos adicionais equivalentes à metade do nível de Agilidade, sempre contra inimigos diferentes. Oportunista não permite realizar mais de um ataque oportuno contra o mesmo inimigo.

Um personagem com Agilidade 5 teria um total de 3 ataques oportunos na mesma rodada – um ataque oportuno normal, mais dois em função dessa aptidão. Caso quatro inimigos atravessem a área ameaçada pelo personagem, ele conseguiria desferir um ataque oportuno contra três deles.

Essa aptidão também permite realizar ataque oportuno mesmo se o personagem estiver desprevenido.

Normal: Sem essa aptidão, um personagem somente consegue realizar um ataque oportuno a cada rodada e não será capaz de desferir ataques oportunos enquanto estiver desprevenido.

PONTO CEGO

O personagem sabe como distrair seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Agilidade 6 ou Prestidigitação 6.

Benefício: Através de velocidade ou tática, você é bom em atingir onde não esperam. Você é capaz de realizar uma Finta como uma ação de movimento (veja a manobra Fintar, pág. 263). Este benefício também afeta poderes e técnicas que permitem fintas especiais (como o efeito Flechas e o Bunshin no Jutsu).

Normal: Fintar em combate exige uma ação padrão.

PUNHO DE FERRO

O personagem é um mestre no combate desarmado.

Pré-requisitos: Força 2.

Benefício: Ao atacar desarmado, você é capaz de causar dano letal ou não-letal (à sua escolha) e recebe 1 de *dano de arma*.

O dano de arma aumenta automaticamente conforme seu nível original de Força (desconsiderando possíveis bônus):

- Força 8: 2 de *dano de arma*
- Força 10: 3 de *dano de arma*
- Força 12: 4 de *dano de arma* (máximo)

Punho de Ferro não afeta ataques desarmados que já possuem seu próprio *dano de arma*, como poder Juken ou a Potência da Besta do hijutsu Jinchuriki.

REFLEXOS

O personagem é muito hábil para se esquivar de golpes e projéteis.

Benefício: você recebe +1 de bônus de precisão em Esquiva.

RETIRADA RÁPIDA

Você é capaz de sair rapidamente do alcance de seus oponentes.

Pré-requisitos: Agilidade 10.

Benefício: Durante a manobra Deslocamento, você pode usar sua ação parcial adicionamente à ação de movimento para fugir do alcance corpo-a-corpo de um ou mais adversários sem provocar ataques oportunos.

ROLAMENTO

Você consegue diminuir o dano sofrido ao ser derrubado.

Pré-requisito: Acrobacia 2; De Pé

Benefício: Após cair ou ser derrubado, você fica de pé imediatamente, levantando-se como uma reação. Sempre que for sofrer dano de queda, sobre a redução de altura dos testes de Acrobacia ou Atletismo para amortecer a queda (ver Dano de Queda, pág. 275).

SAQUE RÁPIDO

O personagem é capaz de sacar suas armas com uma velocidade estonteante.

Benefício: você pode sacar ou guardar uma arma (ou munição) como uma ação livre. Você também pode sacar sua arma corpo-a-corpo durante uma reação de Bloqueio.

Adicionalmente, consegue recarregar uma besta leve com ação parcial ou uma besta pesada com uma ação de movimento.

Normal: sem esta aptidão, sacar ou guardar uma arma exige uma ação parcial.

Especial: Ao executar uma técnica, se a única coisa que lhe impede de realizar selos de mão for uma arma, você pode realizar estes selos com uma única mão (na prática, funciona como se você guardasse a arma, realizasse os selos normalmente e depois sacasse a arma novamente como reação).

TIRO LONGO

O personagem consegue atingir alvos a uma distância maior com armas de disparo.

Pré-requisito: Destreza 12

Benefício: a distância de acerto de qualquer arma de disparo que você utiliza é dobrada.

TIRO PRECISO

O personagem foi treinado para mirar e disparar no momento e locais exatos.

Pré-requisito: Destreza 9.

Benefício: Seus ataques com qualquer arma de disparo ignoram cobertura parcial e camuflagem parcial.

TRESPASSAR

O personagem é capaz de realizar outro ataque corporal depois de um golpe eficiente.

Pré-requisitos: Combate Corporal 7.

Benefício: Num combate corporal, quando seu personagem causar dano suficiente para abater uma criatura (em geral reduzindo seus pontos de vida a 0 ou menos, matando-a, etc.), poderá executar um ataque corporal extra contra uma criatura dentro do alcance corpo-a-corpo.

O personagem pode usar essa habilidade somente uma vez por rodada e somente no seu próprio turno.

Nível 2: Quando atingir Combate Corporal 9, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode usar Trespassar quantas vezes quiser na mesma rodada.

USAR ARMA

Escolha uma arma marcial ou especial. Você sabe combater com a arma selecionada.

Benefício: Seu personagem recebe proficiência na arma escolhida, podendo usá-la sem penalidades. Você ainda precisa cumprir os requisitos de Força ou Destreza para usar as armas. Você pode comprar esta aptidão mais de uma vez, para armas diferentes.

Normal: Um personagem empunhando uma arma marcial ou especial que não saiba usar sofre -3 de penalidade de precisão. Armas Simples podem ser usadas por qualquer personagem.

USAR ARMADURAS PESADAS

Você foi treinado para usar armaduras pesadas.

Pré-requisito: Força 10 ou Vigor 15.

Benefício: Você sabe usar armaduras pesadas.

Normal: um personagem vestindo uma armadura pesada sem esta aptidão recebe penalidade de armadura maior (ver pág. 135).

VELOCISTA

Você é extremamente rápido.

Benefício: Enquanto estiver sem armadura ou usando uma armadura leve, você dobra sua Agilidade para determinar seu deslocamento. Quando estiver *acelerado* ou *super acelerado* (ver em Hachimon Tonkou, pág. 205), você recebe um bônus de 10m para seu deslocamento, ao invés disso.

APTIDÕES DE MANOBRA

São aptidões de combate corpo-a-corpo que modificam a forma com a qual o personagem se defende e, principalmente, ataca.

Você somente pode usar uma única aptidão de manobra por vez, numa mesma ação ofensiva ou defensiva, a menos que a própria aptidão permita usar outras em conjunto.

Não é possível usar aptidões de manobra com poderes ou técnicas, a menos que o poder ou técnica diga que possa.

APANHAR OBJETOS

O personagem consegue apanhar projéteis atirados contra ele em pleno ar, como flechas, virotes e armas de arremesso.

Benefício: quando bloqueia um projétil (ver Atacando e Defendendo, pág. 255), você pode apanhar a arma ao invés de apenas desviá-la. Armas de arremesso podem ser atiradas de volta ao oponente como uma ação livre. Você também se torna capaz de usar a manobra Rebater Projétil (pág. 264) como uma reação de defesa, desde que não esteja numa condição que o impeça de atacar.

ARREMESSAR

Você é um mestre em arremessar e derrubar seus oponentes.

Pré-requisitos: Força 6, Lutador ou Guerreiro (armas pesadas).

Benefício: ao usar a manobra derrubar, você pode escolher arremessar seu oponente, para trás ou para cima, até uma distância máxima de 1m por nível de Força (máximo de 10m). Se for jogado para cima, o oponente cai no final do turno.

Se comprar esta aptidão usando Lutador como pré-requisito, somente poderá usá-la em ataques desarmados. Da mesma forma, se comprar usando Guerreiro, somente poderá usá-la para armas pesadas.

ATAQUE ATORDOANTE

O personagem sabe atingir oponentes em áreas vulneráveis.

Pré-requisitos: Força 12.

Benefício: Com uma ação padrão, realize um ataque corporal. Este ataque não causa dano. Se você acertar, a vítima deve fazer um teste de Vigor, Dif 7 + seu nível de Força. Se falhar, fica *atordoada* até o fim de

seu próximo turno. Se você possuir qualquer bônus de Força, pode aplicá-lo no cálculo de dificuldade do teste, até o limite de +2 na Dif.

ATAQUE GIRATÓRIO

O personagem é capaz de golpear os oponentes mais próximos usando um incrível ataque giratório.

Pré-requisitos: Combate Corporal 8

Benefício: Seu ataque acerta todas as criaturas dentro do seu alcance corpo-a-corpo. Somente é necessário um teste de acerto e cada alvo tem direito à sua defesa normalmente. Esta aptidão pode ser usada com armas pesadas.

ATAQUE MÚLTIPLA

O personagem é capaz de atacar mais de uma vez quando armado ou desarmado, dividindo seu dano.

Pré-requisitos: Combate 11 (Corporal ou à Distância).

Benefício: Você pode fazer dois ou três ataques com a mesma ação padrão, dividindo todo o seu dano base igualmente em cada ataque (se a divisão não for exata, deixe mais dano nos primeiros ataques).

Assim, se seu ataque corporal causaria 10 de dano base (antes de aplicar o Grau), você pode dividir em dois ataques de 5 de dano ou três ataques de 4, 3 e 3 de dano. Qualquer bônus ou redução de dano deve ser aplicado antes da divisão, inclusive durezas.

Você deve fazer um teste para cada ataque e seu alvo tem direito a uma reação de defesa para cada um. Aptidões, técnicas defensivas (como Kawarimi) e defesas que não são reações somente podem ser usadas

contra o primeiro ataque. Graus de Dano, Acertos Críticos e Falhas Críticas são decididos individualmente para cada ataque.

Você pode utilizar manobras especiais em qualquer um dos ataques divididos (como, por exemplo, usar Desarmar no primeiro ataque e atacar normalmente depois, causando o dano dividido).

Também é possível usar 1 outra aptidão de manobra em um dos ataques divididos, mas nunca além desse limite (como, por exemplo, usar Ataque Poderoso no primeiro ataque e atacar normalmente nos demais).

Caso você tenha Ataque em Movimento, poderá se mover entre um ataque e outro, mas não é possível se mover mais de 2 vezes na rodada.

Se o alvo está sob alguma condição prejudicial, como *fintado* ou *desprevenido*, a penalidade da condição é aplicada em todos os ataques. Da mesma forma, se você possui algum bônus ou penalidade de precisão, ele é aplicado a todos os ataques.

Não é possível usar ataque múltiplo caso a manobra, poder ou aptidão afirme que deve ser um único ataque (a exemplo da manobra de combate Investida).

ATAQUE PODEROSO

O personagem é capaz de realizar ataques corporais excepcionalmente poderosos.

Pré-requisito: Combate Corporal 7.

Benefício: Declare que está usando esta aptidão antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de -1 na precisão de ataque, mas recebe +1 em bônus de dano. Você pode utilizar Ataque

Poderoso com qualquer outra aptidão de manobra, desde que ela não conceda bônus de precisão ou bônus de dano.

ATAQUE PROGRESSIVO

Você consegue encaixar golpes rápidos sucessivos após terminar um combo.

Pré-requisito: Agilidade 14 ou Hachimon Tonkou 6, Ataque Múltiplo

Benefício: Esta aptidão deve ser usada com Ataque Múltiplo e ele não pode ser usado com outra aptidão de manobra além desta. Caso seu último golpe do Ataque Múltiplo seja bem-sucedido, role seu ataque novamente mais duas vezes (o alvo não precisa refazer sua defesa, devendo ser considerada a última que foi feita) e para cada acerto adicione +1 de bônus de dano no seu último ataque.

Os benefícios dessa aptidão são cumulativos com o Hachimon Tonkou se ela for comprada através da aptidão Estilo da Lótus (ver pág. 207).

Se você possuir Agilidade 16 ou Hachimon 7, pode rolar seu ataque mais uma vez (total de 3).

BLOQUEAR ARMA

Você consegue bloquear ataques armados mais facilmente.

Benefício: Você recebe +1 de precisão ao executar um Bloqueio contra ataques corporais armados. Caso o resultado do seu teste seja 4 pontos a mais que o do oponente, você pode executar a manobra Desarmar como uma ação livre. Se conseguir um acerto crítico no bloqueio, você automaticamente desarma o oponente.

CHUTE DUPLO

Você desfere dois chutes em sequência, normalmente uma combinação de dois chutes giratórios, ou um chute baixo e um chute alto.

Pré-requisito: Chute Giratório, Ataque Múltiplo

Benefício: Você usa a aptidão Ataque Múltiplo para aplicar um Chute Giratório e em seguida um chute comum. Se o primeiro golpe for bem-sucedido, o segundo ataque desarmado recebe +1 de precisão no teste de acerto.

CHUTE GIRATÓRIO

Você gira e então chuta seu oponente, usando o impulso do giro para aumentar a potência do chute.

Pré-requisito: Combate Corporal 10, Ataque Giratório.

Benefício: Você executa um ataque desarmado com a aptidão Ataque Giratório e recebe +2 de bônus de dano.

CHUTE INVERSO

Você finge o chute perto da cabeça do inimigo e então rapidamente inverte o movimento, atingindo-o com o calcanhar.

Pré-requisito: Combate Corporal 14; Ponto Cego

Benefício: Com uma única ação padrão, você realiza a manobra Fintar e executa um ataque desarmado contra seu oponente, que não pode se defender usando Bloqueio.

CONTRAGOLPE

Você consegue contra-atacar um inimigo que falhou em seu ataque corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Combate Corporal 12

Benefício: Quando você bloqueia o ataque corpo-a-corpo de um inimigo (manobra Golpear), caso o resultado do seu teste seja 4 pontos a mais que o do oponente, você pode executar um ataque oportuno no mesmo. Se conseguir um acerto crítico no bloqueio, ou se o inimigo consegue uma falha crítica, o ataque oportuno será um Sucesso Automático.

DERRUBAR AGRESSIVO

Você é preciso e letal ao derrubar o oponente.

Pré-requisito: Lutador ou Guerreiro

Benefício: Quando usa a manobra derrubar, você pode optar por causar dano e também derrubar. Se o fizer, o alvo tem direito a um teste de Vigor para se manter de pé (dif 2 + CC do atacante).

É possível utilizar esta aptidão junto com Arremessar. Neste caso, o alvo só é arremessado caso falhe no teste de Vigor contra o Derrubar Agressivo.

DESARME AGRESSIVO

Você é preciso e letal ao desarmar o oponente.

Pré-requisito: Lutador ou Guerreiro

Benefício: Quando usa a manobra desarmar, além de desarmar o alvo, você também causa dano.

GOLPE ATEMI

Você é especialmente habilidoso ao atingir pontos vitais.

Pré-requisito: Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado

Benefício: Você mira um ponto vital do alvo quando o ataca, sofrendo -1 de precisão no acerto, mas recebendo +2 de bônus de dano no seu ataque desarmado. Você também recebe esse bônus de dano caso consiga um acerto crítico ao atacar sem qualquer aptidão de manobra.

Você não recebe bônus caso o oponente não tenha pontos vitais desprotegidos (caso ele esteja usando uma armadura completa, por exemplo).

GOLPE CARATÊ

Você pode realizar um golpe forte com a mão estendida.

Esta manobra possui duas formas. A primeira é usar o canto da mão para atingir o alvo, normalmente com a intenção de quebrar ossos ou infligir outro ferimento sério. A segunda é golpear com as pontas dos dedos, direcionando a mão do lutador no corpo de seu oponente.

Pré-requisito: Combate Corporal 15; Especialista (Ataque Desarmado).

Benefício: Seu ataque desarmado ignora até 2 pontos de dureza de corpo. Se usado contra um objeto, ignora até 10 pontos de dureza.

RASTEIRA

Esta manobra é um chute baixo e poderoso, criada para derrubar um oponente, podendo ainda causar dano.

Pré-requisito: Lutador ou Guerreiro (armas longas)

Benefício: Você realiza a manobra Derrubar com +1 de precisão no seu ataque. É possível utilizar esta aptidão junto com Derrubar Agressivo.

SEGUIR SOMBRA

Você persegue seu oponente para ataca-lo novamente após arremessá-lo.

Pré-requisito: Arremessar, Ataque em Movimento.

Benefício: Você precisa estar *acelerado* para usar esta aptidão. Depois de ser bem-sucedido no uso da aptidão Arremessar, você pode se mover até o oponente arremessado usando somente uma ação parcial e recebe uma ação padrão extra para realizar um novo ataque. O ataque extra não pode ser usado com aptidões de manobra, com exceção de Ataque Múltiplo e Ataque Progressivo. O movimento desta aptidão não conta na regra de limite de deslocamento.

O alvo golpeado no ar possui limitações em sua defesa: não pode usar a manobra Evadir nem qualquer outra defesa que necessite de deslocamento; e fica *desprevenido* caso se defende usando Esquiva ou Antecipar. É possível se defender usando uma técnica, desde que ela possa ser usada em pleno ar e contra ataques corporais.

Caso o ataque extra seja bem-sucedido, o alvo é arremessado para baixo, ficando *caído* ao chão e sofrendo dano de queda, que não pode ser reduzido usando Acrobacia. Você pousa ao chão no final do turno.

Você não pode usar essa aptidão caso o Arremessar tenha sido executado junto com Ataque Múltiplo ou Derrubar Agressivo.

SOCO AGARRADO

Você desfere um golpe enquanto agarra o braço de defesa de seu oponente, tirando-o do caminho para então aplicar um soco com sua mão livre.

Pré-requisito: Lutador.

Benefício: Seu oponente não pode se defender usando a reação Bloqueio quando você ataca desarmado. Você somente pode usar esta aptidão caso o alvo também esteja desarmado ou esteja usando uma arma leve.

SOCO EM GANCHO

Você finaliza uma sequência de golpes com um soco em gancho, forte e preciso.

Pré-requisito: Combate Corporal 11, Ataque Múltiplo.

Benefício: No último golpe do seu Ataque Múltiplo, execute um soco com +1 de precisão e +1 de bônus de dano.

VOADORA

Você corre e se lança na direção do inimigo com um dos pés ao ar, para acertá-lo na cabeça ou no tronco.

Pré-requisito: Derrubar Agressivo; Ataque Poderoso

Benefício: Você realiza uma Investida e no final faz um ataque desarmado com a aptidão de manobra Derrubar Agressivo. No ataque, recebe -1 de precisão e recebe +2 de bônus de dano, e o alvo sofre +3 níveis na dificuldade no teste para não ser derrubado. Os bônus da manobra Investida não são aplicados, mas as penalidades sim.

APTIDÕES DE TÉCNICAS

Neste grupo, estão as aptidões que modificam as técnicas usadas pelos personagens.

Meta-Aptidões: uma meta-aptidão permite ao personagem usar uma técnica de um modo melhorado. Usar uma meta-aptidão é uma ação de movimento. Para aplicar uma meta-aptidão, é necessário que a técnica tenha pelo menos custo de 1 ponto de chakra. Técnicas e efeitos que modificam o cálculo de dano de ataque corporal (como Kyoudo Kyouka, Juken e o efeito Energizar) não são afetados por meta-aptidões.

DOMÍNIO DA ÁGUA

Você sabe utilizar a água ambiente ou que sobram de suas técnicas para aumentar o poder de seus ataques.

Pré-requisito: Suiton 5

Benefício: Quando atacar com um efeito em área do poder Suiton, uma quantidade de pontos de água se acumulam no ambiente igual ao nível do efeito usado. Você pode aumentar em +1 o dano de novos ataques gastando uma quantidade de pontos de água igual ao nível do efeito conjurado (que não precisa ser um ataque em área).

O bônus de Domínio da Água não é cumulativo: você recebe uma única vez por ação. Se o ambiente dispor de água natural, como em mares ou rios, você sempre recebe o bônus de dano.

Um efeito melhorado por essa aptidão não gera novos pontos de água no ambiente, mas você pode acumular mais pontos utilizando técnicas de maneira normal.

APTIDÕES

Os pontos de água somente são gerados na execução da técnica. Se a técnica for contínua, sustentada, ou mantida por concentração, não gera novos pontos depois da execução. Em compensação, o bônus de dano recebido pelo Domínio da Água permanece por toda a duração.

***Exemplo:** Considerando que Zabuza possui Domínio da Água e utilize Suiton 6 (Colisão de Ondas), um total de 6 pontos de água se acumularão no ambiente.*

Na segunda rodada, ele escolhe usar um efeito de nível 4 com +1 de dano, gastando 4 pontos de água dos 6 pontos disponíveis. Se na terceira rodada ele conjurar um efeito de nível 3 e não aumentar seu dano com essa aptidão, outros 3 pontos de água serão criados, concluindo a rodada com 5 pontos de água no ambiente.

Em resumo: 6 pontos na primeira rodada, menos 4 pontos na segunda, e novamente 3 pontos criados.

DOMÍNIO DO FOGO

Suas chamas produzem um calor quase insuportável.

Pré-requisito: Katon 5

Benefício: Sempre que usar uma técnica em área do tipo Katon, acertando ou não seus alvos, as criaturas na área devem fazer um teste de Vigor (Dif 7 + 2x Nível do Efeito usado), para não ficarem *debilitados* por 1 turno, devido ao calor e queima de oxigênio. Em ambientes fechados, a dificuldade do teste de Vigor aumenta em +2.

Não é possível aplicar o Domínio do Fogo se o ataque for contra-atacado com uma técnica Suiton ou bloqueado.

DOMÍNIO DO RAIO

Você gera correntes elétricas extremamente perigosas.

Pré-requisito: Raiton 5

Benefício: Você recebe a aptidão Crítico Aprimorado para todos os seus efeitos Raiton (inclusive Energizar). Este bônus não é cumulativo com outro do mesmo tipo.

DOMÍNIO DA TERRA

Você é capaz de criar barreiras mais resistentes.

Pré-requisito: Doton 5

Benefício: Quando se defende usando o efeito Barreira do poder Doton, você pode gastar mais chakra para aumentar sua dureza, na proporção de +1 de chakra para cada +1 de dureza. A dureza extra não pode ser maior que o nível usado do poder.

DOMÍNIO DO VENTO

Você cria vendavais que geram resistência contra o avanço de seus oponentes.

Pré-requisito: Fuuton 5

Benefício: Quando conjurar uma técnica em área usando um efeito Fuuton, você pode gastar uma ação parcial para que os ventos permaneçam na área afetada de forma sustentada, reduzindo pela metade o deslocamento de todas as criaturas.

DOMÍNIO NINPOU

Os projéteis de sua arte ninja são rápidos e difíceis de serem evitados.

Pré-requisito: Ninpou ou Hibon Ninpou 5; Ponto Cego

Benefício: Quando utiliza a finta do efeito Flechas de seu poder Ninpou ou Hibon Ninpou, você deve anunciar que irá atacar em seguida com o mesmo efeito Flechas para receber este benefício: sua finta custa somente uma ação parcial. A menos que seja dito o contrário, esta aptidão não pode ser usada com versões modificadas do Ninpou (como Kikai Ninpou do clã Aburame).

ILUSÃO PROFUNDA

Suas ilusões atormentam níveis profundos da mente.

Pré-requisito: Inteligência 5.

Benefício: Suas ilusões recebem +1 de dificuldade no teste de resistência, que aumenta para +2 se tentarem dissipá-la com a técnica Kai. Esta aptidão se aplica em: Fascinar, Magen, Hipnose Sharingan e qualquer outra técnica que diga ser aplicável.

POTENCIALIZAR [META]

Você é capaz de potencializar os efeitos de suas técnicas.

Pré-requisito: Espírito 8 ou Inteligência 8.

Benefício: Quando utilizar uma técnica, você pode aplicar um dos seguintes melhoramentos:

- 1) Dobrar o diâmetro, largura e/ou comprimento da área de efeito.
- 2) Dobrar o alcance (se for uma técnica à distância com teste de CD);
- 3) Aumentar o dano base em +1.

Você somente pode usar um melhoramento caso o parâmetro exista na técnica. Logo, para dobrar o diâmetro da área de efeito, é necessário que a técnica possua uma área com diâmetro para ser dobrado.

TÉCNICA ACELERADA

O personagem pode executar técnicas mais rapidamente.

Pré-requisito: Espírito ou Inteligência nível 12

Benefício: Você pode executar uma técnica de ação padrão como uma ação de movimento. Técnicas que causam dano ou perda de chakra não podem ser aceleradas (caso a técnica tenha outros efeitos além do dano, você pode reduzir o dano a zero e somente aplicar os outros efeitos para acelerá-la). Técnicas de toque não podem ter sua execução acelerada, mas sua preparação sim.

Esta aptidão somente pode ser usada em seu próprio turno e não afeta técnicas defensivas. Técnicas com um tempo de execução igual ou maior que uma ação completa também não são afetadas.

Técnica Acelerada afeta somente a execução da técnica e não a sua duração. Ou seja: executar uma técnica de concentração de forma acelerada é uma ação de movimento, porém ainda é necessário gastar a ação padrão a partir do turno seguinte para manter a concentração.

TÉCNICA EFICIENTE [META]

Você consegue extrair o melhor de suas técnicas.

Pré-requisito: Espírito ou Inteligência nível 10

Benefício: Quando acertar seu adversário com uma técnica, você pode imediatamente gastar sua ação de movimento e rolar os dados novamente para determinar um novo grau de dano, mantendo o melhor entre os dois.

TÉCNICA ELEVADA [META]

Você pode tornar mais difícil seus inimigos resistirem às suas técnicas.

Pré-requisito: Inteligência 6

Benefício: Você aumenta em +2 a dificuldade dos testes de Perícia para alguém resistir ou se livrar de uma técnica (exemplo: testes da perícia Acrobacia para evitar ser derrubado por algum efeito de técnica).

TÉCNICA PODEROSA [META]

Suas técnicas causam dano adicional.

Pré-requisito: Espírito ou Inteligência 12.

Benefício: Aumente em +0,5 o Grau de Dano de sua técnica. Por exemplo, se ao usar um Raio o personagem consegue Grau de Dano 2, aumente para Grau de Dano 2,5. Após multiplicar o dano base pelo novo Grau, se o valor final for decimal, aproxime-o para cima.

APTIDÕES GERAIS

DURO DE MATAR

Você resiste a ferimentos que fariam outros cair.

Benefício: quando você é atacado e sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de Vitalidade, você pode ignorar parte do dano e se manter no combate. Você fica com Vitalidade restante igual ao nível de Vigor, ou 1 ponto caso a Vit já esteja muito baixa. Você pode usar esta aptidão uma vez por dia. Essa aptidão não funciona contra acertos críticos.

ENGENHEIRO

Seu personagem aprimorou-se na manipulação de dispositivos e nas artes mecânicas e tecnológicas.

Benefício: Você poderá criar armadilhas e dispositivos mecânicos com a perícia Mecanismos. Esta aptidão também permite utilizar mecanismos dentro do poder Ninpou. Isso permite, por exemplo, criar uma granada que explode como o efeito Coluna.

Neste caso, a perícia Mecanismo substitui o Espírito para os parâmetros de Ninpou, e você também pode utilizar os efeitos como armadilhas, usando as regras de Ninjutsu no Wana (Armadilha de Ninjutsu; ver o poder Fuuinjutsu, pág. 116).

Normal: personagens sem esta aptidão não podem montar armadilhas ou dispositivos, mas podem desarmá-los com teste de Mecanismos.

NINJA MÉDICO

O personagem focou seus estudos e treinamentos nos conhecimentos médicos.

Pré-requisito: Medicina 7.

Benefício: Você se torna apto a realizar cirurgias, elaborar remédios e antídotos, e ainda utilizar técnicas de cura. Também não fica desprevenido ao curar um aliado durante um combate. Ao produzir antídotos, você usa seu nível de Medicina para parâmetros, pré-requisitos e testes no lugar de Venefício.

Normal: personagens sem essa aptidão somente podem usar Medicina para primeiros socorros, não podem usar técnicas de cura e ficam desprevenidos ao tratar aliados durante um combate.

PERÍCIA INATA

O personagem possui grande talento na perícia.

Benefício: Escolha uma perícia. Você pode refazer um teste dessa perícia que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira. Você não pode usar esta aptidão se sofreu uma falha crítica no primeiro teste.

PERITO

Escolha uma perícia. O personagem será especialmente treinado na perícia selecionada.

Benefício: O personagem recebe +2 de precisão nos testes da perícia escolhida.

QUÍMICO

Seu personagem tornou-se proficiente na arte de criar venenos e seus antídotos.

Pré-requisito: Inteligência 8.

Benefício: O personagem é autorizado a comprar e evoluir a perícia Venefício.

RESISTÊNCIA MAIOR

Você é especialmente resistente a determinados tipos de perigo.

Benefício: Escolha um atributo. Você pode refazer um teste de resistência desse atributo que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira. Você não pode usar esta aptidão se sofreu uma falha crítica no primeiro teste.

APTIDÕES SHINOBI



As aptidões deste grupo concedem novos jutsus ao personagem, como Sensor e Kage Bunshin. Para usar uma aptidão shinobi, além de suas próprias regras, você precisa seguir as regras de Poderes e Técnicas, pág. 86.

CLONE

Você é capaz de criar uma réplica material exata de si mesmo, sendo visualmente impossível distinguir o original da réplica a olhos comuns.

Pré-requisito: Espírito 6

Benefício: Um clone é um Parceiro (ver Comandar Parceiro, pág. 269). Você pode criar até 2 clones com uma ação padrão e não pode possuir mais clones ao mesmo tempo além desse número (mesmo que sejam

clones de tipos diferentes). Pague 1 ponto de chakra para cada clone criado. Quando criada, a réplica surge imediatamente ao lado do usuário.

Tipo do Clone: Ao comprar esta aptidão, escolha de que material é feito seu clone. Alguns materiais comuns são energia vital (Kage Bunshin), água (Mizu Bunshin) e pedra (Iwa Bunshin). Os clones recebem a vantagem/desvantagem do elemento do qual são feitos (assim, um Iwa Bunshin possui desvantagem elemental contra Raiton). A depender do material, o clone pode ganhar características especiais.

O material escolhido pelo personagem deve estar em conformidade com sua ficha de personagem e outros requerimentos possíveis (o Kage Bunshin é uma técnica exclusiva de Konoha, por exemplo). O personagem pode comprar esta aptidão mais de uma vez para ter outros tipos de clone.

Distinguindo o Clone: não é possível saber visualmente quem é o clone e quem é o personagem. Contudo, inimigos com Visão de Chakra ou com o Kagura Shingan sempre saberão a diferença, pois conseguem identificar jutsus. Kage e Moku Bunshin são exceções: por possuírem energia vital, não podem ser diferenciados por qualquer habilidade.

Ficha do Clone: O clone tem a mesma ficha do usuário, pode usar as mesmas armas e tem as mesmas precisões, incluindo os benefícios de Punho de Ferro, Especialista, Maestria, Intuição, Reflexos e Acuidade, porém recebe -3 em todos os testes (esta penalidade não conta no limite de penalidade de precisão). Os clones não podem usar qualquer técnica ou poder do usuário, nem outras aptidões além das citadas. Também não podem usar ou ativar itens dependentes de chakra (como tarja explosiva).

Dano dos Ataques: os ataques armados e desarmados feitos pelo clone possuem o mesmo dano base que teria se fossem feitos pelo usuário, respeitando-se a regra de dano de Parceiros.

Vitalidade e Chakra: Os clones possuem somente 1 ponto de Vitalidade e nenhum ponto de chakra. Clones com materiais diferentes podem possuir vitalidade e chakra diferentes (ver ao final).

Mentalidade: Cada clone possui uma mente própria, que é nada mais que uma cópia da mente do usuário. As mentes dos clones não são conectadas entre si, nem ao usuário, não sendo possível qualquer tipo de comunicação entre elas. O clone pode ser alvo de técnicas de controle ou leitura mental, como genjutsus e o Shinraishin do clã Yamanaka. Caso um clone seja atingido por um efeito mental, tal efeito não atinge as outras cópias ou o usuário.

Duração: Contínua. Você, ou próprio clone, pode desfazer a técnica com uma ação livre. Não é possível reutilizar a técnica no mesmo turno em que um clone é desfeito.

Itens: os clones possuem os mesmos itens que o personagem, porém são réplicas falsas (ou seja, não possuem os benefícios das versões originais) com dureza zero e absorção igual à Vit do clone. Assim, explosivos copiados não explodem, benefícios de Armas especiais também não podem ser usados, selos não podem ser ativados, etc.

Combate: Os clones são considerados Capangas e seguem estas regras:

- Capangas não podem ter acertos críticos contra não-capangas nem usar golpe de misericórdia.
- Não-capangas podem simular 1 dado em testes de ataque contra capangas (em geral, não se pode simular 1 dado em testes de ataque). Ainda é necessário rolar 2 dados para se verificar o grau de dano.
- Capangas não ganham ataque oportuno contra não-capangas.

Nível 2: Quando atingir Espírito 8, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode criar e controlar até 6 clones, porém eles falham em qualquer teste de Habilidade de Combate.

CLONE VERDADEIRO

Seus clones são uma réplica quase perfeita e podem utilizar jutsus.

Pré-requisito: Espírito 10; Clone (Kage Bunshin ou Moku Bunshin).

Benefício: Você pode criar e controlar 1 único clone que é capaz de utilizar poderes, aptidões e jutsus básicos. As dificuldades de resistência contra os jutsus e poderes dos clones são diminuídas em -3. Se o clone utiliza uma técnica que possui limite uso (como Kawarimi), conta-se como um uso do próprio personagem original. O clone verdadeiro também pode usar ou ativar itens dependentes de chakra (como tarja explosiva).

O clone verdadeiro não pode utilizar poderes e aptidões restritas (mesmo as compradas da forma comum, como Hachimon nível 1), com exceção do Moku Bunshin, que pode utilizar o poder Mokuton. Também não pode executar ou manter técnicas sustentadas ou por concentração.

Você não pode criar ou manter outros clones enquanto possuir um clone verdadeiro ativo. As demais regras e penalidades da aptidão Clone também são mantidas.

CLONE PERFEITO

Seus clones são uma réplica quase perfeita e podem utilizar jutsus.

Pré-requisito: Espírito 16; Clone Nível 2; Clone Verdadeiro (Kage Bunshin ou Moku Bunshin); somente para PdM.

Benefício: você pode criar até 6 clones perfeitos e livres de todas as restrições dos níveis anteriores: Não possuem penalidade de precisão ou no cálculo de dificuldade; podem usar qualquer poder e aptidão, inclusive os restritos; e podem manter técnicas sustentadas ou por concentração.

- EXEMPLOS DE CLONES -

A seguir, uma lista de tipos de clones acessíveis a todos os personagens. Clones exclusivos, como Moku Bunshin, possuem descrição dentro dos respectivos Clãs e Hijutsus.

CLONE GENÉRICO

- ❖ **Ninjutsu Rank C**
- ❖ **Pré-requisitos:** Clone.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por clone

Você pode utilizar este clone genérico sempre que não quiser escolher um tipo de clone específico quando comprar a aptidão. O material do qual é feito o clone é de livre escolha, podendo, inclusive, usar elementos que comumente não possuem clones, ou mesmo (Hibon) Ninpou. Selecione um dos benefícios a seguir para o seu clone.

Clone atirador: seus níveis de CD e ESQ não sofrem a penalidade de precisão padrão dos clones, desde que você use somente um único clone.

Clone resistente: possui dureza de corpo igual ao nível de Espírito -3 do usuário.

Clone enganador: [requer Réplica Enganadora] Uma vez por cena, quando for alvo de um ataque, você pode trocar de lugar com um clone que esteja a no máximo 10m, desde que não haja impedimento de locomoção ou obstáculos entre ele e você. Tanto você quanto o clone precisam ter uma ação de movimento disponível para realizar a troca de lugar. Fazer isso conta como um uso da aptidão Réplica Enganadora e segue as regras da técnica Kawarimi no Jutsu.

APTIDÕES

IWA BUNSHIN

- (CLONE DE PEDRA)

- ❖ **Ninjutsu Rank C / Doton**
- ❖ **Pré-requisitos:** Clone; Doton 1.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por clone

Você cria um clone feito de pedras e chakra. Por ser feito de pedra, o clone possui maior resistência, tendo Vitalidade igual a 1/5 da Vit do personagem. Além disso, caso você esteja sob efeito de alguma técnica Doton de suporte no momento que criar o clone, ele também receberá os efeitos da técnica enquanto o personagem original a mantiver.

O Iwa Bunshin pode se fundir com a terra ou rochas, como um uso do efeito Imergir Nv 2 do poder Doton (sem custo de chakra, pois este clone não possui reserva de chakra).



KAGE BUNSHIN

- (CLONE DAS SOMBRAS)

- ❖ **Ninjutsu Rank B / Kinjutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Clone.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 0 (ver texto)

Para criar este clone, o usuário usa sua própria energia vital, pagando 3 pontos de Vitalidade por cada cópia criada e dividindo seu chakra igualmente entre si e os kage bunshins (sendo fração, a maior parte deverá ficar com o usuário). Logo, havendo um clone, o Chakra é dividido por 2; havendo dois, o Chakra é dividido por 3, e assim sucessivamente.

Exemplo: *Uzumaki Naruto possui Chakra 20 e decide criar 3 Kage Bunshins; Depois de pagar os 9 pontos de Vitalidade da técnica, os clones são criados, dividindo igualmente os 20 pontos de chakra. Assim, cada clone e o usuário fica com 5 de chakra (os 20 pontos divididos por quatro).*

Como os clones são formados pela divisão de chakra do personagem, quando a réplica é desfeita, o chakra restante no clone volta instantaneamente ao usuário, e com ele as experiências vividas pelo mesmo, podendo servir como perfeito espião.

As condições de cansaço que os clones possuírem (*fatigado* e *exausto*) também retornam ao usuário quando eles são desfeitos e são cumulativas. Ou seja, se dois dos seus Kage Bunshins estiverem *fatigados*, quando forem desfeitos, você receberá ambas as condições, ficando *exausto*. E se três clones estiverem *fatigados*, você ficará *inconsciente*.

Enquanto possuir Kage Bunshins ativos, a sua regeneração natural de chakra é impedida. Para criar novos Kage Bunshins é necessário desfazer os existentes primeiro.

[Requer Clone Verdadeiro] Você pode criar e controlar 1 único clone das sombras que é capaz de utilizar jutsus básicos, poderes e aptidões, desde que não seja um poder ou aptidão restrita. Quando um clone das sombras usa um poder ou aptidão, os custos de chakra são retirados do próprio clone, e quando o seu chakra chega a zero, ele se desfaz.

MIZU BUNSHIN - (CLONE DE ÁGUA)

- ❖ **Ninjutsu Rank C / Suiton**
- ❖ **Pré-requisitos:** Clone; Suiton 1.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por clone

Você cria um clone feito de água e chakra. Embora não possua toda a sua força, o clone é totalmente capaz no combate corpo-a-corpo e seus níveis de CC e ESQ não sofrem a penalidade de precisão padrão dos clones, desde que você use somente um único clone.

É possível utilizar o mizu bunshin como ponto de partida de ataques à distância do poder Suiton. Para isso, o clone deve estar a até 5m de distância, você realiza os selos de mão e a técnica Suiton é conjurada a partir do clone, que desfaz temporariamente seus braços para conjurar o jutsu por eles.

Mesmo usando o Mizu Bunshin como ponto de partida de uma técnica sustentada ou por concentração, é o personagem original que deve manter concentração/sustento, gastando suas ações, enquanto o clone permanece imóvel. Se o Mizu Bunshin for atacado nesta condição,

estará *desprevenido*. A técnica sustentada/concentrada termina imediatamente caso o clone seja destruído.

O Mizu Bunshin pode se fundir com qualquer porção de água, como um uso gratuito do efeito Imergir Nv 2 do poder Doton (sem custo de chakra, pois este clone não possui reserva de chakra).

FASCINAR

Você consegue criar ilusões que atingem diretamente a mente do alvo.

Pré-requisito: Inteligência 4

Benefício: Com uma ação padrão e 3 pontos de chakra, você prende um único alvo em uma ilusão mental de sua escolha. O alvo deve estar a no máximo 5m de distância. Você não realiza testes, mas o alvo precisa realizar um teste de Inteligência (dif 6 + Inteligência do usuário). Se falhar, ficará *fascinado* pelo restante da cena.

Notar Genjutsu: A partir do segundo turno sob efeito da ilusão, uma vez antes de agir, a vítima poderá repetir o teste como uma ação livre e com -1 nível de dificuldade, que se acumula a cada nova tentativa. Se bem-sucedida, ficará livre do fascínio. O fascínio também se quebra caso a vítima sofra qualquer nível de dano.

Um alvo não pode ficar *fascinado* duas ou mais vezes na mesma cena pelo uso dessa aptidão.

KYOUUDO KYOUKA (AUMENTO DE FORÇA)

Através do puro controle de chakra, você é capaz de desferir socos e chutes com força sobre-humana, capaz de criar crateras ou mesmo matar uma pessoa em um único golpe.

Pré-requisito: Espírito 6; Iryou Ninjutsu 2

Benefício: Você despende uma ação parcial para acumular chakra em uma das mãos ou pés e mantê-lo por duração contínua. Esta preparação não requer selos de mão. Com uma ação livre, você libera o chakra acumulado durante um único ataque desarmado para causar dano massivo no alvo (a liberação do chakra sempre ocorre, você acertando ou não o ataque).

Atacar dessa forma causa dano igual a 1/2 do Espírito + Nível de Iryou Ninjutsu. Esse dano substitui o cálculo padrão de dano (ou seja, não se usa Força ou dano de arma). O custo de chakra é igual à metade do Espírito.

Um alvo atingido por este ataque deve passar um teste de Acrobacia para não ficar *caído* (dif 9 + Espírito).

Não é possível usar a ação de defesa Bloqueio contra o Kyoudo Kyouka utilizando armas comuns ou desarmado, mas é possível bloquear usando uma arma especial que permita esta defesa em seu próprio texto.

Desde que já tenha concentrado o chakra antes, você pode usar o ataque desarmado do Kyoudo Kyouka em manobras comuns, como Investida, Ataque Oportuno e Golpe de Misericórdia.

Por ser uma técnica de ataque corpo-a-corpo, o Kyoudo Kyouka pode receber benefícios da aptidão Especialista (Desarmado) ou Maestria, mas nunca ambas ao mesmo tempo. Não é possível aplicar qualquer tipo de bônus de dano ou arma ao Kyoudo Kyouka, nem é possível usar a aptidão Crítico Aprimorado ou Aptidões de Manobra.

Nível 2: Quando atingir Espírito 10, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode acumular mais chakra, preparando a técnica com uma ação de movimento (ao invés de parcial) e aumentar o dano para Espírito + Nível de Iryou Ninjutsu.

OUKASHOU

- (IMPACTO DA FLOR DE CEREJEIRA)

- ❖ **Taijutsu Rank C / Controle de Chakra**
- ❖ **Pré-requisitos:** Kyoudo Kyouka 2; Espírito 10
- ❖ **Ação:** Padrão + ação para concentração do chakra
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 1/2 do Espírito

Esta técnica consiste em um soco utilizando o aumento de força através do chakra, causando o dano comum do Kyoudo Kyouka (que varia de acordo à ação gasta na concentração do chakra). A técnica faz jus ao nome quando é utilizada para golpear o chão. O impacto quebra o solo por completo, criando rochas cujos formatos lembram pétalas de flor de cerejeira.

Usar essa técnica contra o chão cria uma cratera de 1,5m de diâmetro para cada nível de Espírito. Aqueles que estiverem na área de efeito e falharem na ação defensiva receberão metade do dano comum da técnica e ficarão caídos a menos que passem em um teste de Acrobacia (dif 9 + Espírito). Se houver alguém sob a terra, este receberá dano total do Kyoudo Kyouka com grau de dano 4.

TSUUTENKYAKU

- (CHUTE CELESTIAL DA DOR)

- ❖ **Taijutsu Rank C / Controle de Chakra**
- ❖ **Pré-requisitos:** Kyoudo Kyouka 2; Espírito 10
- ❖ **Ação:** Padrão + ação para concentração do chakra
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 1/2 do Espírito

Esta técnica possui o mesmo funcionamento da técnica Oukashou, contudo é realizada com um chute vertical para baixo, normalmente desferido após um salto.

MIRAGEM

Você usa chakra no ambiente para modificar sua aparência e a forma como é percebido pelos olhos das outras pessoas, enganando a todos que estiverem observando.

Pré-requisito: Inteligência 2.

Benefício: Você cria uma ilusão em qualquer ponto no ambiente a até 5m de você. A ilusão não pode se deslocar deste ponto, porém a imagem pode ser estática (como um objeto inanimado) ou móvel (como um animal se mexendo, sem sair de sua posição). Depois de criar a ilusão, você pode se afastar dela sem se preocupar com o limite de alcance.

As consequências das ilusões variam de acordo com o que foi criado pelo personagem. Se durante um combate o usuário criar um precipício na frente do oponente, ele provavelmente não dará um passo à frente.

Criar a ilusão custa uma ação padrão e 1 ponto de chakra por categoria de tamanho.

Tamanho: O tamanho da ilusão depende do seu nível de Inteligência. Inicialmente, é possível somente criar ilusões de tamanho *pequeno*, como mudar a escritura de uma porta ou fazer pequenos objetos aparecerem ou desaparecerem.

O tamanho da ilusão aumenta para *médio* com Inteligencia nível 8; *grande* para nível 12; e *enorme* para nível 16.

Interagindo com uma Ilusão: Uma pessoa que interagir com o objeto modificado, tocando-o, perceberá que aquilo é uma ilusão. Somente

perceber a ilusão não significa que ela acabará imediatamente, porém, conhecendo a sua existência, uma pessoa poderá retirá-la através da técnica Kai, sem a necessidade de testes. Pessoas com visão de chakra identificam as ilusões automaticamente, sem a necessidade de testes.

Duração: as ilusões possuem duração contínua se forem imóveis, ou sustentada se forem móveis. Você pode cancelar uma ilusão sua com uma ação livre.

RÉPLICA ENGANADORA

Você cria um clone elemental ou de outro tipo e troca de lugar com ele antes de sofrer um ataque.

Pré-requisito: Suiton ou Doton nível 4 ou Clone, Prestidigitação 10.

Benefício: você pode usar esta aptidão quando for alvo de um ataque corpo-a-corpo ou projétil e falhar em sua reação de defesa por até 2 pontos de diferença. Pagando 4 pontos de chakra, você cria um clone para receber o ataque em seu lugar e usa sua ação de movimento para se mover para longe, sem sofrer ataque oportuno durante esse movimento. Não é preciso pagar o custo de criação do clone ao usar esta aptidão, e ele é destruído imediatamente após receber o ataque.

Esta aptidão pode ser usada somente 1 vez por cena e não pode ser usada após falhar em alguma técnica defensiva. Com a permissão do Mestre, você pode usar seu nível de Ninpou (ou Hibon Ninpou) como pré-requisito de compra desta aptidão no lugar de Suiton/Doton, se o conceito do Ninpou permitir.

Nível 2: Quando atingir Prestidigitação 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode usar a aptidão até 2 vezes por cena. Após fugir do ataque, você ganha o direito de realizar um teste de Furtividade para se esconder como parte de seu deslocamento (que é reduzido à metade pelas regras de Furtividade).

SENSOR

O personagem é capaz de localizar criaturas através de seu chakra.

Pré-requisito: Rastrear 10.

Benefício: Seu personagem é capaz de rastrear criaturas que possuam chakra dentro do alcance de 10m +2m por nível na perícia Rastrear. O personagem não é capaz de diferenciar as assinaturas de chakra com esta aptidão nem de medir sua quantidade, mas terá a localização exata de cada criatura.

Usar a aptidão custa 5 pontos de chakra, requer uma ação de movimento, e seu efeito dura por somente até o início de seu próximo turno. Se quiser ter o sensor por mais tempo, usá-lo requer uma ação padrão e mantê-lo é concentração.

Sensor Limitado: opcionalmente, ao comprar a aptidão, você pode escolher um dos limites a seguir para o seu sensor. O sensor limitado possui custo de chakra menor, igual a 3 pontos.

Detecção pelo Solo: você precisa tocar o solo com a mão para usar o sensor, e somente criaturas que estejam em contato com o solo serão detectadas.

Olfato: você não detecta o chakra, mas sim o cheiro das criaturas. Detectar odores requer sempre um teste de Rastrear, dif 20. A dificuldade aumenta para 30 se existirem condições que atrapalhem a detecção, a exemplo de ventos, chuva ou a presença de cheiros muito fortes além daquele que deseja encontrar.

Para criaturas que possuem este sensor de forma natural e contínua (como cães), as dificuldades são reduzidas em 3 níveis e o teste é feito como reação a cada novo odor que apareça após o sensor ser ativado.

SHUNJUTSU

O personagem é capaz de usar o Shunshin no Jutsu em combate.

Pré-requisito: Destreza ou Inteligência 10, Diligente, Velocista.

Benefício: o personagem maximiza sua perícia na técnica básica Shunshin no Jutsu para que possa usá-la dentro de combate. Usar shunjutsu é uma ação livre feita durante o seu deslocamento normal ou durante a defesa e custa 1 ponto de chakra.

O personagem pode usar shunjutsu para se deslocar, utilizando o atributo Espírito para substituir os atributos ou perícias no cálculo de distância e qualquer teste de manobra de deslocamento (como Corrida ou a manobra Investida).

Shunjutsu permite utilizar a técnica Kawarimi no Jutsu uma vez adicional por cena.

Nível 2: Quando atingir Destreza ou Inteligência 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode fintar utilizando Destreza ou Inteligência no lugar da Agilidade.

Nível 3: Quando atingir Destreza ou Inteligência 16, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você é considerado *acelerado* enquanto se move com shunjutsu. Usá-lo durante a defesa anula a finta acelerada usada pelo oponente.

TRABALHO DURO

Você não é um gênio, não conhece técnicas secretas ou pertence a algum clã, mas treina todos os dias para estar à altura dos grandes ninjas.

Pré-requisito: Não possuir Clã ou Hijutsu

Benefício: A cada turno, você pode escolher uma das bonificações listadas aqui e recebê-la até o início do seu próximo turno. As bonificações desta aptidão servem para qualquer tipo de ataque ou defesa e são cumulativas com de outras aptidões.

- +5m no deslocamento
- +1 de precisão no ataque
- +1 de precisão na defesa
- +1 de dano base em seu ataque
- +1 nas dificuldades de resistência das suas técnicas

Trocando a Aptidão: Se futuramente você adquirir algum poder ou aptidão de Clã/Hijutsu, deve trocar o Trabalho Duro por outra aptidão que não seja restrita.

Especial - Treinamento com Pesos: Você pode comprar e manter esta aptidão em sua ficha de personagem junto com o hijutsu Hachimon Tonkou (pág. 202). Entretanto, somente poderá escolher uma das três primeiras opções de bonificações e não poderá receber os benefícios desta aptidão e do Hachimon Tonkou ao mesmo tempo.

PODERES

Enquanto uma aptidão pode conceder uma nova técnica ao personagem, os Poderes fornecem várias técnicas juntas, ou mesmo uma única técnica, porém mais poderosa do que uma aptidão seria.

Com o poder Suiton, por exemplo, você é capaz de executar várias técnicas do elemento água, desde criar dragões que avançam contra os inimigos, até paredes de água corrente para bloquear técnicas do adversário.

Todos os poderes deste capítulo são comuns, ou seja, podem ser comprados por todos os tipos de personagem, tendo ele clã/hijutsu ou não (a menos que o próprio clã/hijutsu proíba o uso do poder).

ENTENDENDO OS PODERES

No **SNS**, você não compra jutsus prontos. Ao invés disso, você compra e evolui Poderes. Para entender o que são os Poderes, vamos tomar os Ninjutsus do Elemento Fogo como exemplo.

Primeiro, imagine que reunimos todas as técnicas do tipo fogo em um só lugar: temos aí um poder, de nome Katon. O poder Katon, assim como outros poderes, começa no nível 1 e pode chegar até o nível 10. Quanto maior seu nível em Katon, melhores e mais poderosas são as técnicas que você pode utilizar, por exemplo:

- Katon 1: Hiakahou (Canhão Vermelho de Fogo)
- Katon 2: Shoukakyuu no Jutsu (Técnica da Pequena Bola de Fogo)
- Katon 3: Housenka no Jutsu (Técnica do Fogo Místico da Fênix)
- Katon 4: Goukakyuu no Jutsu (Técnica da Grande Bola de Fogo)
- Katon 5: Ryuuka no Jutsu (Técnica do Dragão de Fogo)
- Katon 10: Gōenka (Flor de Chamas)

O mesmo ocorre para boa parte das técnicas de clãs, como por exemplo as técnicas de sombra do clã Nara. Todas elas foram reunidas em um único lugar: o poder Kagejutsu. À medida que o personagem aumenta seu nível em Kagejutsu, ganha jutsus novos e mais poderosos:

- Kagejutsu 1: Kage Shibari (Prisão das Sombras)
- Kagejutsu 3: Kage Mane (Imitação das Sombras)
- Kagejutsu 5: Kage Kubishibari (Estrangulamento das Sombras)
- Kagejutsu 6: Kage Nui (Costura das Sombras)

Ou seja um Poder é um conjunto de técnicas. Um Pode possuir técnicas prontas ou efeitos. Sempre que aumentar o nível de um Poder, ganhará efeitos ou técnicas novas para usar.

Poderes com Técnicas e Poderes com Efeitos: Os poderes de clãs e poderes como Fuuinjutsu e Rasengan possuem técnicas que são ganhas a cada um ou dois níveis do poder. Já os poderes Ninpou, Magen e Ninjutsus Elementais não possuem jutsus prontos. Em vez disso, trazem uma lista de Efeitos que podem ser usados pelo personagem, sendo que a cada nível do poder é possível escolher um novo Efeito mais poderoso.

Você pode criar qualquer jutsu que desejar utilizando as regras dos Efeitos, podendo assim recriar as técnicas do anime ou elaborar técnicas originais.

Com o poder Katon em nível 4, por exemplo, escolhendo o Efeito Sopro Destrutivo, o jogador pode recriar a técnica *Goukakyuu no Jutsu*, ou criar qualquer outra que desejar, desde que respeite as regras de dano e alcance definidos no poder. Mais exemplos:

- Katon 1: Hiakahou (Canhão Vermelho de Fogo)
 - simulando com o efeito Canhão.
- Katon 2: Shoukakyuu no Jutsu (Técnica da Pequena Bola de Fogo)
 - simulando com o efeito Orbe
- Katon 3: Housenka no Jutsu (Técnica do Fogo Místico da Fênix)
 - simulando com o efeito Flechas
- Katon 4: Goukakyuu no Jutsu (Técnica da Grande Bola de Fogo)
 - simulando com o efeito Sopro Destrutivo
- Katon 5: Ryuuka no Jutsu (Técnica do Dragão de Fogo)
 - simulando com o efeito Míssil

E afinal, o que é uma técnica? Técnica é um jutsu recebido por um poder (como o *Kage Mane*) ou um jutsu criado por você mesmo, utilizando como base algum efeito genérico (como o *Goukakyuu no Jutsu*, que pode ser criado a partir do efeito genérico Sopro Destrutivo). Algumas aptidões também podem fornecer técnicas (como a aptidão Clone).

Você não precisa pagar qualquer custo para aprender as técnicas prontas, bastando ter o nível do poder necessário para elas e atender outros requisitos que por ventura existam.

Mesmo que um poder não possua uma técnica ou efeito ligado a um determinado nível, não significa que ele não pode ser evoluído. Todos os poderes possuem algum parâmetro que aumenta conforme o nível (como dano, alcance ou dificuldade de resistência).

COMPRANDO PODERES

Pré-requisitos: Há poderes que somente podem ser adquiridos após alcançar determinado requerimento (o poder Rasengan, por exemplo, requer Espírito 8).

Bônus de precisão (como da aptidão Especialista) não servem para cumprir pré-requisitos. Veja o capítulo Bônus de Precisão (pág. 251) para saber mais sobre como aplicar os bônus.

Custo: Comprar 1 nível de um poder custa exatamente 1 ponto, iniciando-se a partir do zero.

Assim, se você não tem o poder Katon e deseja compra-lo no nível 1, deve pagar 1 ponto de poder para isso. Da mesma forma, se evoluí-lo para Katon 2 (ou seja, ter +1 nível), deve pagar mais 1 ponto de poder, gastando 2 pontos no total. Para Katon 3, gasta-se 3 pontos no total, e assim por diante.

Limite de Poder: O nível dos Poderes não pode ser maior que a metade do Nível da Campanha (arredondado para baixo). Assim, se o jogo se passar em NC 11, os poderes devem ter, no máximo, nível 5.

USANDO PODERES OU TÉCNICAS

Ao usar um poder ou técnica, o jogador deve estar atento às regras escritas na descrição do poder ou da técnica. O tipo de teste, alcance, dano, área de efeito etc são todos determinados pelas descrições da própria técnica ou poder; desta forma, as regras a seguir ensinam como interpretar essas descrições.

Tipos de Técnicas: as técnicas e efeitos podem ser dos seguintes tipos:

Projétil: você lança um ou mais projéteis nos alvos, ou algo do tipo similar. Toda técnica de ataque à distância, que cause dano e que não tenha uma área de efeito é considerada do tipo projétil. Exemplos: efeitos Canhão, Raio e Flechas.

Ataque em Área: são ataques que possuem uma área de efeito e podem atingir mais de uma criatura (seja amiga ou inimiga). O tamanho e o formato da área de efeito são informados na descrição da técnica, efeito ou poder. Exemplos: efeitos Sopro Destrutivo e Míssil.

Suporte: são técnicas de alcance pessoal que concedem algum benefício ao personagem ou modificam sua forma de lutar. Aqui também se encaixam técnicas usadas para auxiliar aliados. Exemplos: efeito Energizar, poder Iryou Ninjutsu.

Técnicas de suporte que alteram seu ataque corpo-a-corpo não podem ser usadas ao mesmo tempo (exemplo: não se pode usar Energizar junto com Juken ou o Bisturi de Chakra).

Ataque Corpo-a-Corpo: são técnicas que consistem em atacar um alvo em corpo-a-corpo para causar dano. Normalmente, as técnicas corpo-a-

corpo usam o cálculo padrão de dano armado (ver pág. 257) e são mais encontradas em poderes restritos. Exemplos: Hakke Rokujuuyon Shou (Clã Hyuga) e Nikudan Sensha (Clã Akimichi).

Técnica de Toque: são técnicas que visam tocar o alvo para causar algum dano a ele ou outro tipo de prejuízo. O dano base de uma técnica de toque sempre possui um cálculo especial e único para ela. Exemplos: efeito Lâmina de Raios, poder Rasengan, usar efeitos de Magen através do toque.

Ação: a ação necessária para usar um poder está escrita em sua descrição, podendo ser uma ação padrão, de movimento, parcial, livre ou reação. Alguns poderes ainda podem precisar de uma ação completa ou de 1 ou mais rodadas. Se o poder precisa de 1 ou mais rodadas, você mantém concentração durante este tempo até a execução ser completada no início de seu próximo turno (veja sobre concentração mais adiante). Há poderes e técnicas que ainda possuem mais de uma função e cada função pode requerer uma ação diferente. Para saber mais sobre os tipos de ações, veja o capítulo de Combate, pág. 252.

Selos de mão: todo poder ou técnica necessita de selos de mão ou outro tipo de gestos para ser utilizado, a menos que a descrição diga o contrário. É necessário ter ambas as mãos livres para realizar selos.

Custo de Chakra: Por regra geral, o custo de chakra ao se usar um poder é igual ao nível usado. Assim, ao usar o poder Iryou Ninjutsu no nível 4, o usuário deve consumir 4 pontos de chakra. O poder ou técnica podem ainda ter custos diferentes de chakra a depender de sua descrição, ou mesmo não ter qualquer custo de chakra, como o poder restrito Hachimon Tonkou (que causa dano na Vitalidade, em contrapartida).

Como regra geral, o custo de chakra de uma técnica é pago uma única vez quando você a inicia (mesmo se forem técnicas de duração contínua

ou sustentada). Se houver alguma forma diferente de custo, estará escrito especificamente no texto da técnica.

O chakra é um custo de uso, ou seja, você precisa pagá-lo para ter direito a iniciar a técnica. Se a técnica falhar ou for interrompida, o chakra gasto não é recuperado.

Alcance: são 3 os alcances possíveis:

- **Pessoal:** o poder afeta o usuário. A menos que o texto diga o contrário, não são necessários testes para se usar técnicas e efeitos do tipo.
- **Toque:** o poder funciona sobre qualquer pessoa ou coisa que você possa tocar. Tocar um alvo contra sua vontade exige uma rolagem de Combate Corporal (CC) contra a ação defensiva do alvo. Você não pode atacar corpo-a-corpo ao mesmo tempo que realiza uma técnica de toque (ex: atacar com Juken enquanto usa a Lâmina de Raios), e também não pode usar duas técnicas de toque ao mesmo tempo.
- **À distância:** o poder é usado à distância, com um alcance em metros determinado pelas regras do poder. Usar um poder à distância requer teste de Combate à Distância (CD), mas há poderes, como Magen, que não requerem teste de acerto (ver mais adiante). Se você estiver no alcance corpo-a-copo de qualquer inimigo (que normalmente é de 1m), seu teste de CD terá -3 de precisão, ou você deverá realizar um teste de Concentração em combate próximo se a técnica não tiver teste de acerto (ver perícia Concentração, pág. 40).

Alvo: o alvo de um Poder pode ser o ambiente, uma ou mais pessoas, ou mesmo o próprio usuário. Para saber quais os tipos e as quantidades de alvos, basta ler a descrição do Poder.

Um poder de ataque que não seja em área pode ser defendido com a reação de Bloqueio, desde que você tenha uma arma apropriada, como uma arma especial ou com o efeito Energizar (pág. 100).

Área de Efeito: Alguns poderes não afetam alvos específicos, mas sim uma área, e por consequência todos que estiverem dentro dela, seja aliado ou inimigo.

Não é possível usar a reação de defesa Bloqueio contra um ataque em área. É possível usar Esquiva ou Antecipar, desde que não se tenha restrições de deslocamento:

- Alvo *agarrado, impedido* ou em outra condição que limite ou impeça o deslocamento: não pode usar Antecipar; poderá usar Esquiva, que terá valor fixo igual a 9.
- Alvo *caído*: receberá -3 de precisão em Esquiva e no teste de Antecipar.

A área de efeito pode se originar em três pontos distintos, que deve ser dito no poder:

- a partir do usuário e se estender por todo o alcance do poder,
- ao redor do usuário e se estender até o limite do tamanho do efeito.
- ou em qualquer ponto à frente do usuário e dentro do alcance.

São 5 os tipos diferentes de área de efeito:

- **Cone:** o efeito preenche um cone com comprimento e largura no final de tamanho padrão do poder. Origina-se a partir do usuário e avança até o alcance máximo permitido pelo poder.
- **Círculo:** o efeito tem uma área circular com diâmetro de tamanho padrão do poder. Origina-se ao redor do usuário ou em um ponto dentro do alcance.

- Cilindro: o efeito tem uma área circular com diâmetro de tamanho padrão do poder e atinge uma altura também com tamanho padrão. Origina-se ao redor do usuário ou em um ponto dentro do alcance.
- Esfera: o efeito preenche uma esfera com diâmetro de tamanho padrão do poder. Origina-se ao redor ou a partir do usuário.
- Linha: o efeito preenche um caminho em linha reta com 1m de largura e comprimento de tamanho padrão do poder. Origina-se a partir do usuário e avança até o alcance máximo permitido pelo poder.
- Onda: semelhante a linha, o efeito preenche um caminho em linha reta com comprimento, largura e altura de tamanho padrão do poder. Origina-se a partir do usuário e avança até o alcance máximo permitido pelo poder.

Qualquer que seja o formato, toda a área deve estar dentro do alcance máximo do poder (tanto o início quanto o final da área!). O tamanho da área de efeito é informado na descrição do poder.

Esquivando-se de Ataques em Área

É possível usar as defesas Esquiva e Antecipar contra ataques em área, normalmente, qualquer que seja o tamanho da área e sem precisar verdadeiramente se deslocar. *Naruto* é um anime shounen, afinal, e os personagens costumam realizar saltos absurdos quando precisam fazer esquivas assim. Visualmente, você também pode considerar que o alvo simplesmente correu em volta do inimigo, escapando do ataque, mas sem alterar a distância efetiva em relação a ele.

Quando um ataque é grande ou poderoso demais para ser esquivado, terá regras do tipo, como o Sopro Destrutivo Nv 7 e a Bijuudama.

Duração: um poder ou técnica pode ter uma das seguintes durações:

- Instantânea: o efeito do poder ocorre e acaba instantaneamente, embora seus resultados possam persistir. A maior parte dos efeitos de ataque é instantânea, como uma bola de fogo que é criada para atacar o inimigo e desaparece logo depois que o atinge.
- Concentração: o poder dura enquanto você se concentrar nele, e você deve anunciar que irá se concentrar no momento em que utiliza o poder. Iniciar e manter concentração é uma ação padrão, que deve ser gasta todo turno, e quaisquer distrações podem quebrar a sua concentração (como receber dano ou por condições climáticas adversas), sendo necessário um teste da perícia Concentração para manter o poder (dif 9 + 2x o nível do poder; se a técnica não possuir nível do poder, use dif 9 + NC).

Se você ficar incapaz de agir ou se a sua concentração for quebrada (voluntariamente ou por causa de uma falha no teste), o poder para de funcionar. Não é possível realizar ataques, conjurar ou sustentar outras técnicas enquanto se estiver concentrado.

- Sustentada: o poder dura enquanto você quiser, exigindo apenas uma ação parcial a cada turno para mantê-lo. Se você ficar incapaz de agir, o poder é desativado.
- Contínua: o poder dura por uma cena inteira (ou por um número fixo de turnos dito pelo texto) enquanto você quiser, sem qualquer concentração ou esforço da sua parte. Uma vez ativado, permanece assim até que você o desative ou até que fique *inconsciente*.
- Permanente: o poder está sempre ativo, e não pode ser desativado, mesmo que você queira ou fique inconsciente (a menos que a técnica diga o contrário).

Contagem de turnos e rodadas: a menos que a descrição diga algo diferente, quando um efeito dura mais de um turno ou rodada, você deve fazer essa contagem pelos turnos de quem sofre o efeito (seja ele um benefício ou uma penalidade).

Assim, se uma técnica concede **ao usuário +1 em testes por 2 turnos**, significa que o bônus dura por **2 turnos do usuário** (o primeiro turno é aquele no qual o efeito se inicia, e a duração vai até o final do turno seguinte).

E se uma técnica aplica -1 em testes **na vítima por 2 turnos**, significa que a penalidade dura por **2 turnos da vítima** (o primeiro turno é aquele no qual a vítima agiu sob o efeito pela primeira vez, e a duração vai até o final do turno seguinte da vítima).

Desativando um poder: desativar um poder de duração contínua, sustentada ou concentração é uma ação livre, a menos que seja dito o contrário.

Teste de Acerto: poderes de alcance pessoal não precisam de testes para serem usados, a menos que o próprio poder diga o contrário.

Já poderes de alcance toque ou à distância necessitam de um teste de acerto caso o alvo deles queira evitar ser atingido (o que normalmente ocorre com os inimigos de um combate).

Neste caso, o usuário deve fazer um teste de CC para poderes de alcance de toque, ou um teste de CD para poderes de alcance à distância. Para ambos os casos, o alvo tem direito a uma ação defensiva.

Se o poder de ataque atinge mais de um alvo ao mesmo tempo, você deve realizar um único teste de acerto, enquanto que cada alvo deve realizar sua defesa individualmente.

Poderes cujo alvo é o ambiente não têm teste de acerto e também não geram direito a defesa para as criaturas que estiverem no ambiente afetado.

Teste de Resistência: alguns poderes não exigem testes de acerto do usuário, mas sim um teste de resistência do alvo, algo que normalmente ocorre com poderes de controle mental, como o Hijutsu Magen. Neste caso, o usuário não faz qualquer teste, mas o alvo tem direito a um teste de resistência contra a dificuldade determinada na descrição do poder ou técnica. Se a regra possui 2 testes alternativos pra mesma situação, a vítima escolhe qual teste deles fará.

- AFINIDADE ELEMENTAL -

O personagem somente pode comprar um único poder de elemento básico. Contudo, ao alcançar Espírito nível 10, o que geralmente ocorre no nível Jounin, o personagem já possui experiência o bastante para dominar outro elemento, podendo comprar o poder de uma nova afinidade elemental.

Normalmente a compra de poderes de elemento são livres. Opcionalmente, o Mestre e os Jogadores podem decidir sortear os elementos dos personagens (se o clã/hijutsu permitir).

Os hijutsus de combinação de elementos (como Mokuton, pág. 175), o poder Versatilidade (ver em Tensai, pág. 242) e a aptidão Elemento Natural: Katon (ver no clã Uchiha, pág. 180) possuem regras diferentes para o limite de afinidade elemental.

Você pode comprar um poder de elemento mesmo que possua um Clã ou Hijutsu, a menos que o próprio Clã/Hijutsu coloque alguma restrição.

- CONFRONTO DE ELEMENTOS -

Os cinco elementos básicos possuem superioridade uns sobre os outros, e isso é importante quando elementos rivais se confrontam. Um confronto de jutsus elementais normalmente ocorre quando se usa uma técnica defensiva elemental contra um ataque elemental, ou quando se tenta anular uma técnica elemental com outra técnica elemental.

Veja o diagrama dos cinco elementos. As setas partem do elemento que tem vantagem para o elemento que tem desvantagem.

Quando elementos rivais se confrontam, o elemento de desvantagem recebe uma penalidade: diminua a dureza e o dano pela metade. Assim, quando uma técnica Raiton (Trovão) confronta uma barreira Doton (Terra), a dureza da barreira é cortada pela metade, pois Raiton tem a vantagem sobre Doton.



Técnicas não-elementais (Ninpou) e kekkei genkais de elemento (como Mokuton) não possuem vantagem nem desvantagem contra qualquer outro elemento, a menos que a descrição diga o contrário.

- COMBO DE ELEMENTOS -

Ao alcançar Espírito ou Inteligência nível 12, você pode unir duas técnicas de elementos diferentes para criar uma nova.

Para isso, além de possuir 2 poderes de elementos diferentes (ou um elemento mais o poder Ninpou), você precisa da aptidão Técnica Acelerada para que consiga usar as duas técnicas combinadas numa mesma rodada. Também é possível realizar o combo com algum aliado que possua um poder elemental diferente do seu.

O combo de elementos deve possuir uma lógica de compatibilidade (como, por exemplo, usar Raiton para propagar eletricidade em uma técnica Suiton) e necessita ser aprovado pelo Mestre.

Efeitos usados: no combo, você une 2 efeitos de Ninpou comprados para elementos diferentes (não é possível usar efeito exclusivo de um elemento). Somente podem ser usados efeitos de ação padrão, com duração instantânea e que causem dano. A diferença entre os níveis originais dos efeitos não pode ser maior que 1.

Efeito principal e secundário: você deve escolher um efeito para ser o principal, sobre o qual todos os parâmetros serão calculados (como precisão, dano, alcance, área, tamanho, dureza e dificuldade de resistência). O efeito secundário terá uma só função: adicionar seus benefícios ao efeito principal. Ou seja, ele não influencia de nenhuma forma nos parâmetros do efeito primário.

Assim, se você usa o efeito Sopro Destrutivo Nv 7 para Suiton como principal, e o efeito Correnteza Nv 6 para Fuuton como secundário, sua

técnica terá todos os parâmetros do Sopro Destrutivo e, adicionalmente, o benefício da Correnteza para empurrar o inimigo.

Ação: usar o combo de elementos sozinho é uma ação completa e requer a aptidão Técnica Acelerada. Usar com algum aliado é uma ação padrão para ambos.

Custo de Chakra: Você deve pagar o custo de chakra normal de ambos os efeitos, lembrando que os parâmetros são calculados sobre o efeito principal (ou seja, aumentar o chakra do efeito secundário não vai aumentar o dano da técnica, nem a dificuldade de resistência).

Testes: Você realiza somente um teste de acerto, usando a precisão do efeito principal. Para testes de resistência, o inimigo deve realizar tantos testes quanto forem os efeitos, seguindo suas regras originais.

Combo com Aliado: Fazer o combo com um aliado segue as mesmas regras. Você escolhe um efeito principal e o aliado o secundário, ou o contrário. O teste de acerto também é único. Contudo, a diferença entre a sua precisão e a precisão do aliado não pode ser maior que 3.

DESCRÕES DOS PODERES COMUNS

Todos os poderes listados aqui são comuns, ou seja, podem ser comprados por qualquer personagem.

NINPOU (ARTE NINJA)

Este poder representa o domínio do personagem em uma arte ninja única, geralmente técnicas passadas de geração em geração dentro de uma família, ou mesmo desenvolvidas pelo próprio personagem ao longo de sua vida como shinobi.

Poder Geral: As regras deste poder também servem como base para os poderes de ninjutsu elementais (Doton, Fuuton, Katon, Raiton, Suiton e kekkei genkais de elemento, como Mokuton). Embora as regras sejam as mesmas, os poderes elementais podem possuir parâmetros numéricos diferentes (dano maior, alcance maior ou menor...). Essas diferenças de parâmetros são ditas nas descrições dos próprios elementos.

Visual e Estilo do Poder: O poder Ninpou consiste em Ninjutsus não-elementais. Ao comprar este poder, o jogador deve escolher como funciona o seu uso, podendo, por exemplo, escolher um material específico que será utilizado no poder (como o próprio cabelo, assim como fazia o Sannin Jiraiya). No confronto de ninjutsu, o poder Ninpou não possui qualquer vantagem ou desvantagem em relação aos ninjutsus elementais.

Ao comprar o poder Ninpou, o personagem deverá acrescentar nome ao mesmo, para identificá-lo (como por exemplo o Ninpou: Hari Jizou).



Com este poder, o personagem pode criar e manipular livremente o elemento escolhido, dos mais variados modos e formatos, estando limitado somente pela sua criatividade, e pelas regras descritas aqui.

Comprando e Evoluindo o Poder: quando você compra o 1º nível no poder Ninpou, ganha com ele um Efeito para ser usado.

Efeitos são formas de modificar o poder Ninpou, diversificando seu uso e personalizando-o para o usuário. O personagem ganha um efeito no 1º nível e escolhe um novo Efeito cada vez que aumentar o nível de seu poder.

Quando escolhe um Efeito novo, deve escolher um do mesmo nível do poder ou menor. Você deve escolher os efeitos nível por nível (ou seja, primeiro escolhe o efeito de nível 1, depois o de nível 2, depois o de nível 3, e assim por diante). Não é possível deixar um “espaço em branco” para escolher o efeito depois.

A lista de efeitos disponíveis para Ninpou está logo no final dessas regras gerais.

Exemplo: comprando Ninpou até o nível 4

- *Efeito recebido no nível 1: Canhão*
- *Efeito escolhido no nível 2: Orbe*
- *Efeito escolhido no nível 3: Barreira*
- *Efeito escolhido no nível 4: Sopro Destrutivo*

Usando Efeitos: quando usa o Ninpou, você deve dizer qual dos efeitos quer usar naquela ação. Assim, usando o exemplo anterior, você poderia usar qualquer um desses efeitos previamente escolhidos. Poderia, por exemplo, usar o efeito Orbe para disparar um ataque contra um inimigo.

Somente é possível usar um único efeito por vez. Ou seja, não é permitido combinar dois ou mais efeitos numa única ação. Esta é uma regra geral. Contudo, alguns efeitos permitem o uso em conjunto, como o Energizar + Criar Arma. Nestes casos, o próprio texto do efeito deve informar que é possível.

Custo de Chakra: É igual ao nível do efeito usado. Assim, usar o poder Ninpou com o efeito Orbe, que é um efeito de Nível 2, custa 2 pontos de chakra.

Caso seu Ninpou seja de um nível mais alto, você pode aumentar o *nível usado* do efeito (o que aumenta também o custo de chakra). Assim, se tiver Ninpou nível 4, por exemplo, você pode:

- *usar o efeito Orbe no nível 3 (que passa a custar 3 pontos de chakra)*
- *usar o efeito Orbe no nível 4 (que passa a custar 4 pontos de chakra), sendo este o limite, pois é o nível total do seu poder Ninpou.*

O nível usado influencia nos seguintes parâmetros do efeito: *dano, dificuldade dos testes e dureza*.

Dano Base:

**Nível usado +1/2 do atributo Espírito
(arredondado para cima)**

Este é o dano comum do poder (ou dano padrão do poder). Se o Efeito possuir um dano diferente (como Raio e Canhão), use-o no lugar do dano comum.

PODERES

Exemplo: se você tem Espírito 10, Ninpou 4 e ataca com o efeito Orbe nível 2, o dano base será:

$$\boxed{\text{Nível usado 2}} + \boxed{\text{Esp 10} \div 2} = \boxed{2} + \boxed{5} = \boxed{7 \text{ de Dano Base}}.$$

E se desejar usar Orbe no nível 4, o nível mais alto permitido pelo poder Ninpou 4, o dano base será:

$$\boxed{\text{Nível usado 4}} + \boxed{\text{Esp 10} \div 2} = \boxed{4} + \boxed{5} = \boxed{9 \text{ de Dano Base}}.$$

Dificuldade dos Testes:

*9 + Nível usado +1/2 do atributo Espírito
(arredondado para cima)*

Esta é a dificuldade comum do poder (ou dif padrão do poder). Alguns Efeitos causam condições prejudiciais que precisam ser resistidas pelo alvo. O efeito Restringente, por exemplo, obriga um teste de Força para retirar os pés que ficam colados ao chão.

Use esta dif padrão sempre que a vítima precisa realizar um teste de resistência. Se o Efeito possuir uma dificuldade diferente, use-a no lugar da dif padrão.

Exemplo: se você tem Espírito 10, Ninpou 4 e usa o efeito Restringente nível 2, a dificuldade dos testes será:

$$\boxed{9} + \boxed{\text{Nível usado 2}} + \boxed{\text{Esp 10} \div 2} = \boxed{9} + \boxed{2} + \boxed{5} = \boxed{\text{Dif 16}}.$$

Dureza:

*Nível usado +1/2 do atributo Espírito
(arredondado para cima)*

Esta é a dureza comum do poder (ou dureza padrão do poder). Caso o efeito não informe outro valor, esta é a dureza de qualquer objeto criado com o poder, a exemplo do efeito Algemar e Barreira.

Exemplo: se você tem Espírito 10, Ninpou 4 e usa o efeito Barreira nível 3, a dureza da barreira será:

$$\boxed{\text{Nível usado 3}} + \boxed{\text{Esp 10} \div 2} = \boxed{3} + \boxed{5} = \boxed{8 \text{ de Dureza}}.$$

Alcance:

Médio (10m +2m por nível de Espírito)

Este é o alcance comum do poder (ou alcance padrão do poder). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Este alcance representa a distância máxima que seu poder pode chegar. Se desejar, você pode substituir o atributo Espírito pelo nível usado do poder, para ter um alcance menor.

Tamanho:

Escala Grande (1m por nível de Espírito)

Este é o tamanho comum do poder (ou tamanho padrão do poder). As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito. Qualquer que seja o formato, toda a área de efeito deve estar dentro do alcance máximo do poder.

Este tamanho representa a dimensão máxima que seu poder pode chegar. Se desejar, você pode substituir o atributo Espírito pelo nível usado do poder, para ter um tamanho menor.

Evoluindo Efeitos: Em sua maioria, os Efeitos podem ser escolhidos mais uma ou duas vezes, para serem evoluídos. Isso significa que, quando alcançar um nível mais alto de Ninpou, ao invés de escolher um novo efeito, pode escolher pela segunda (ou terceira) vez um efeito já selecionado anteriormente e assim evoluí-lo.

Exemplo: Raio é um efeito de Nível 2 que tem evoluções nos níveis 5 e 8. Quando alcançar Ninpou nível 5, ao invés de escolher um novo efeito, você pode escolher Raio novamente, que então evolui para Raio Nível 5, ganhando um melhoramento escrito no seu texto.

Embora, por regra, você já possa usar os efeitos num nível mais alto, você somente ganha os melhoramentos do efeito se escolher sua evolução. Caso você tenha um Efeito evoluído, ainda poderá usá-lo no nível mais baixo, se assim desejar, porém sem os melhoramentos da evolução.

Agilizando as Contas

O padrão de parâmetros de Ninpou é reutilizado em vários poderes diferentes, sejam comuns ou mesmo Hijutsus. Quando se acostuma com eles, você economiza muito tempo no jogo.

Dicas:

- Os danos seguem o padrão Nível do Poder +1/2 de um Atributo.
- E se os níveis de poder e de atributo estiverem no máximo permitido, este valor vai ser sempre igual ao NC (então nem precisa realmente fazer a conta).
- As dificuldades de testes seguem o mesmo padrão, somando 9 no cálculo final, ou somando 7 quando é um teste de Vigor.

Mesmo assim, é sempre recomendado que os jogadores tenham sempre os principais cálculos de parâmetros já anotados em sua ficha.

Você não pode pular evoluções! Assim, mesmo que tenha Ninpou 8, não poderá escolher Raio 8 sem antes ter escolhido seu nível anterior, o Raio 5!

Criação Livre: O poder ainda pode ser usado para criar qualquer coisa que o usuário tenha em mente. Fazer isso requer uma ação padrão. O custo de chakra é igual ao nível usado do poder.

Você não pode usar a criação livre para um ataque ou qualquer outro uso ofensivo. Também não pode usá-la para fazer algo que deve ser feito por um Efeito próprio, ou criar armas e armaduras.

Assim, você pode usar seu Ninpou para criar um muro que talvez sirva de cobertura contra os inimigos. Mas não poderia criar este mesmo

muro durante uma defesa, para se proteger de um ataque, pois esta é a função do efeito Barreira.

As criações livres possuem todos os parâmetros comuns do poder, porém cortados pela metade. A criação livre tem duração contínua para substâncias sólidas e sustentada para os demais tipos.

Comprando o poder pela 2^a vez: você pode comprar e evoluir o poder duas ou mais vezes, para ganhar mais efeitos. Se fizer isto, o nível 1 é gratuito, e você usa o nível do poder mais alto para determinar os parâmetros de todos os efeitos.

Exemplo: Você pode ter Ninpou nível 4 (com os efeitos Canhão, Restringente, Barreira e Sopro Destrutivo), pagando 4 pontos de poder;

E também mais um Ninpou nível 3 (com Canhão, Raio e Flechas), pagando somente 2 pontos de poder, pois o nível 1 da segunda compra é gratuito.

Dando nome aos Jutsus: Os Efeitos deste poder não possuem os mesmos nomes dos jutsus dos animes. Em vez disso, traz nomes genéricos e simples, como Sopro Destrutivo, Raio e Míssil. O jogador poderá, assim, colocar um nome qualquer de seu gosto ao jutsu, escolhendo um nome do próprio anime ou inventando um nome original.

Lista de Efeitos: a seguir, você encontra a lista de efeitos disponíveis para o poder Ninpou, com todas as regras de uso. Como já foi dito, as regras de Ninpou também servem para os ninjutsus elementais. Por esse motivo, nas descrições dos efeitos também é informado para quais poderes de elementos básicos eles também estão disponíveis. Para elementos de Kekkei Genkai (como Mokuton), a lista com os nomes de efeitos disponíveis estará na própria descrição da Kekkei Genkai.

EFEITO DE NÍVEL 1

CANHÃO

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Alvo:** uma criatura
- ❖ **Dano:** 2 por nível do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Este Efeito permite ao personagem disparar um ataque em jato contra um alvo usando seu elemento, podendo ser um jato d'água, se for o elemento Suiton, ou um projétil de fogo, se for o elemento Katon, por exemplo. O alvo atingido por este ataque sofre 2 pontos de dano para cada nível usado do poder.

A partir do nível 2 do poder, o usuário ganha a opção de utilizar este Efeito sem custo de chakra, porém o dano da técnica é dividido pela metade (bônus de dano também são divididos). Usar o canhão desta forma não permite a acumulação com qualquer tipo de benefício (como aptidões e uso conjunto com outros efeitos ou poderes, a menos que seja expressamente permitido).

EFEITOS DE NÍVEL 2

CRIAR ARMA

- ❖ **Disponível para:** Ninpou, Doton e Suiton
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Sustentada ou Permanente (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 (criação)
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Você cria uma arma simples ou marcial do tipo leve, longa, mediana ou de arremesso, exceto Kage Fushä, Lâmina Reta e Leque Gigante. As armas criadas têm o mesmo dano de sua versão comum (ver Tabela de Armas, pág. 137) e podem ser feitas para personagens de tamanho médio ou menor.

Com um único uso deste efeito você pode criar armas ou munições suficientes para preencher um compartimento de itens. Você ainda precisa cumprir os pré-requisitos de atributo e saber usar a arma criada para poder utilizá-la sem penalidades (ver em Armas, pág. 127).

Armas sólidas e rígidas possuem duração permanente. Armas não-sólidas possuem duração sustentada e se desfazem caso deixem a mão do usuário. As armas criadas recebem as vantagens e fraquezas do elemento usado, inclusive a dureza adicional (mas não o bônus de dano do elemento). Assim, um chicote Suiton dificilmente conseguirá quebrar uma barreira Doton, mas poderá ser usado para rebater projéteis Katon.

As armas criadas por este efeito permitem usar a reação de Bloqueio contra técnicas/efeitos do tipo projétil (como Canhão e Flechas), porém podem ser bloqueadas normalmente, assim como armas comuns.

Evolução:

- **Criar Arma Nv 6:** Você é capaz de criar armas pesadas. Também pode criar armas para personagens de tamanho acima de médio.

ORBE

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Alvo:** Uma criatura
- ❖ **Dano:** comum do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você cria um projétil esférico de 0,5m de diâmetro e dispara contra o alvo. A técnica causa dano comum do poder.

Evolução:

- **Orbe Nv 7:** Usar Orbe em nível 7 ou mais custa somente metade do chakra. Entretanto, o efeito não recebe benefícios de outros efeitos, aptidões de técnica ou poderes.

RAIO

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Comum do poder
- ❖ **Alvo:** Uma ou mais criaturas (ver texto)
- ❖ **Dano:** 2 por nível do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você acerta seu inimigo com um raio, que não pode ser defendido com a reação de Bloqueio (a menos que seja um Bloqueio feito com uma arma especial que possa bloquear técnicas). O Raio causa dano base igual a 2 por nível usado do poder.

Evolução:

- **Raio Nv 5:** Você pode atirar um Raio para cada 2 níveis no poder, sendo um Raio para cada alvo. Os alvos devem estar a no máximo 4m de distância entre si.
- **Raio Nv 8:** Com uma ação completa, você pode disparar um Raio mais poderoso contra um único alvo. Este Raio causa +2 de dano base adicional.



RESTRINGENTE

- ❖ **Disponível para:** Ninpou, Doton e Suiton
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** Círculo
- ❖ **Dano:** Nenhum
- ❖ **Duração:** Contínua

Este efeito permite a criação de uma espécie de camada grudenta e grossa no chão que restringe o movimento de inimigos. Criaturas dentro da área de efeito ficam *lentas*, a menos que possuam a perícia Voo.

Se o efeito for usando numa área onde já exista alguma criatura, ela terá direito a uma ação defensiva. Caso a criatura seja bem-sucedida na defesa, ainda precisará sair da área do Efeito no seu próximo turno, ou sofrerá as penalidades dele.

Durante seu turno, com uma ação livre, a vítima pode realizar um teste de Escapar ou Força para se livrar da condição *lento* até o final do turno. A vítima ainda precisa se deslocar de alguma forma para deixar a área de efeito do Restringente, ou sofrerá a condição *lento* novamente.

Qualquer ataque em área usado sobre a região do Restringente retira imediatamente o efeito, permitindo também que as vítimas possam se movimentar livremente durante a defesa contra este ataque.

Evolução:

- **Restringente Nv 6:** Ao invés de *lentas*, as vítimas ficarão *impedidas*, incapazes de realizar qualquer ação que necessite da mobilidade dos pés.

EFEITOS DE NÍVEL 3

BARREIRA

- ❖ **Disponível para:** Ninpou, Doton, Fueton e Suiton
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Duração:** ver texto

Você conjura uma barreira feita com seu elemento para lhe proteger de um ataque. Ela tem dureza padrão e formato de um muro ou semicilindro de metade do tamanho comum do poder. Deve haver espaço entre você e o inimigo para que a barreira seja criada (logo, não

é possível usar a barreira para se defender de ataques feitos por inimigos adjacentes).

Usar a barreira como defesa requer teste de LM com +2 de precisão, com custo de chakra pago antes do teste.

Quando destruída, aqueles protegidos pela barreira sofrerão a diferença de dano após a redução pela sua dureza.

Enquanto não for destruída, a barreira permanece no campo de batalha. As barreiras sólidas (feitas de pedra ou madeira) têm duração permanente, enquanto que barreiras de outros tipos (como água ou vento) têm duração sustentada. O elemento gelo possui duração permanente especial, derretendo em 1h por nível usado.

Evolução:

- Barreira Nv 6: A barreira se torna uma redoma em semiesfera capaz de rodear o usuário completamente, protegendo-o sem aberturas. Também pode ser usada para enjaular inimigos (ação padrão, teste de CD -2).
- Barreira Nv 9: Dureza +2.

FLECHAS

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Alvo:** uma ou mais criaturas
- ❖ **Dano:** 2 por projétil
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você lança vários projéteis feitos com seu poder. Os projéteis podem assumir qualquer formato, como flechas, agulhas, shurikens, kunais ou pequenas bolas de fogo. Cada projétil causa 2 de dano base e é possível criar 1 projétil por nível usado do poder.

Você pode concentrar todos os projéteis num mesmo alvo ou em múltiplos alvos dentro do alcance. Cada alvo faz uma única defesa, qualquer que seja a quantidade de projéteis. Se houver qualquer bônus de dano (inclusive bônus de elemento), ele somente é aplicado uma única vez para cada alvo.

Fintar: Por 2 pontos de chakra, você pode utilizar este efeito como uma Finta para encobrir seu próximo ataque à distância (de qualquer tipo, lançando projétil ou usando técnicas). Realize o teste de Finta utilizando a perícia Prestidigitação no lugar da Agilidade. O efeito não causa dano quando usado dessa forma.

Evolução:

- **Flechas Nv 6:** Você aprendeu a não desperdiçar seus disparos. Quando mirar em um só alvo e ele for bem-sucedido na Esquiva ou a manobra Antecipar, você pode refazer o teste, mas causará metade do dano base. O alvo não refaz a defesa.
- **Flechas Nv 9:** Você causa dano integral quando refizer o teste de ataque.

Regra para Dureza: a dureza indica quanto de dano um objeto pode receber sem quebrar, e é verificada antes de aplicar o grau de dano. Se um objeto com dureza 5 é atacado por uma técnica de dano 5, ele quebra, mas não quebra se a técnica causa 4 de dano ou menos.

Se a Barreira possui dureza 7, e o personagem quer usá-la para defender uma técnica de 9 de dano, ela se quebra, e 2 de dano ultrapassam a sua proteção, que são sofridos pelo personagem com o grau definido no teste de ataque do inimigo.

Cada vez que um objeto é danificado, mas não o suficiente para ser quebrado, sua dureza é reduzida em 2 pontos.

PODERES

LANÇA

- ❖ **Disponível para:** Ninpou, Doton e Suiton
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Alvo:** uma ou mais criaturas
- ❖ **Dano:** comum do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você cria um espinho pontiagudo que surge a até 2m de distância e se estica contra seu inimigo. Esse ataque é especialmente bom em atravessar proteções, ignorando 2 pontos de dureza de barreiras e objetos. Você pode criar uma única lança para atingir um só alvo ou diversas lanças para múltiplos alvos dentro do alcance, dividindo o dano base do poder entre a quantidade de inimigos atacados.

Evolução:

- **Lança Nv 6:** Sua lança surge diretamente abaixo do inimigo, como um espinho, ignora coberturas pré-existentes e anula as bonificações de defesa dos alvos *caídos*. O alvo ainda deve estar dentro do alcance do poder.
- **Lança Nv 9:** O alvo deve fazer um teste de Prontidão antes de sua defesa. Se falhar, ficará *desprevenido*.

RICOCHETE

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Alvo:** uma ou mais criaturas (ver texto)
- ❖ **Dano:** comum do poder + bônus (ver texto)
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você dispara um raio que salta de alvo em alvo, atingindo diversos inimigos. Escolha um alvo dentro do alcance desse efeito. Seu ataque atingirá até um inimigo diferente a mais para cada 2 níveis no poder, à sua escolha, dentro de um máximo de 10m de distância do alvo original.

O efeito prossegue atingindo cada alvo, na ordem escolhida. Quando algum deles for bem-sucedido na defesa, o Ricochete é interrompido e o efeito acaba.

Evolução:

- **Ricochete Nv 9:** Cada vez que o efeito atinge um novo alvo, seu dano base aumenta em +1, até o limite de +5.

EFEITOS DE NÍVEL 4

COLUNA

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** cilindro
- ❖ **Dano:** 2 por nível do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Escolha uma área. Você cria uma explosão no formato de um cilindro vertical, com diâmetro e altura comum do poder. O alvo que estiver na área atingida sofrerá dano base igual a 2 por nível usado do poder.

Evolução:

- **Coluna Nv 7:** Você pode dividir toda a área original da coluna em colunas menores de 1m de diâmetro, escolhendo quais áreas serão atingidas ou não pela técnica. As mini-colunas ainda devem estar dentro da área de tamanho comum do poder.

- **Coluna Nv 10:** Suas mini-colunas cercam os alvos em várias direções. Os alvos devem fazer um teste de Prontidão, e se falharem, ficarão com *defesa debilitada* (-2).

ENERGIZAR

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Alvo:** Arma ou compartimento com projéteis
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Custo de Chakra:** 3
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Você energiza o próprio punho, uma arma que esteja segurando ou um compartimento inteiro de armas ou projéteis. Quando ataca com uma arma energizada você, pode substituir o atributo Força/Destreza pelo Espírito no cálculo do dano (não é obrigatório).

As armas energizadas recebem as vantagens e fraquezas do elemento usado (se energizar uma katana com Raiton, ela passa a ter vantagem contra defesas do tipo Doton, por exemplo), mas não os bônus de dano ou dureza.

Se possuir Ambidestria, você pode energizar ambas as armas que estiver segurando com uma única ação, porém pagando o custo de chakra para cada arma. O Energizar funciona somente enquanto você estiver empunhando a arma (ou seja, o efeito termina ao guardar a arma). Para projéteis, o efeito termina no final do seu turno após serem arremessados.

Armas energizadas podem ser bloqueadas normalmente, tais como armas comuns, porém permitem usar a reação defensiva de Bloqueio contra técnicas/efeitos do tipo projétil (como Canhão e Flechas). Punhos e armas energizadas podem ser usadas em aptidões de

manobra. Você pode executar este efeito imediatamente depois do Criar Arma, como uma ação livre, se for do mesmo elemento.

Você não pode usar este efeito junto com outra técnica de suporte que altere seu ataque corpo-a-corpo (exemplo: não se pode usar Energizar junto com Juken ou o Bisturi de Chakra). Armas Especiais, como o Bastão Adamantino (pág. 230), não podem ser energizadas a menos que o texto da arma permita.

NUVEM

- ❖ **Disponível para:** Ninpou, Doton, Futton e Suiton
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Alvo:** o ambiente
- ❖ **Área de Efeito:** círculo com dobro do tamanho
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Concentração

Você cria uma nuvem quente, corrosiva ou com outra propriedade de sua escolha. Ela é disparada em formato de cone e então se assenta no ambiente, preenchendo uma área com formato circular de diâmetro igual ao dobro do tamanho comum do poder. A nuvem permanece enquanto você mantiver sua concentração nesse efeito.

No início de cada um de seus turnos, todas as criaturas vivas que estiverem dentro da nuvem deverão fazer um teste de Vigor (Dif padrão -2). Falhando, sofrerão 1 de dano fixo por nível usado do poder e ficarão *lentas*, conforme combatem as tosses ou outros efeitos adversos causados pela substância que compõe a nuvem. O usuário não é afetado pela nuvem. Se a criatura não tiver qualquer contato com a nuvem entre um turno e outro, não sofrerá seus efeitos naquele turno.

A nuvem possui uma *dureza imaginária*, de valor padrão do poder. Sempre que um ataque em área com explosões (ex: Katon) ou ventos

(ex: Fuuton) for usado sobre a nuvem ou dentro dela, a sua dureza é reduzida. Se a dureza chegar a zero, a nuvem se dissipa. A dureza imaginária segue todas as regras comuns para dureza de objeto (ver no efeito Barreira ou na pág. 274), porém não lhe protege contra danos (o dano base dos ataques não são reduzidos pela dureza imaginária!).

Evolução:

- Nuvem Nv 7: Você é capaz de manter sua nuvem com duração sustentada.
- Nuvem Nv 10: A nuvem ganha +3 de dureza e o dano fixo é dobrado.

SOPRO DESTRUTIVO

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** cone
- ❖ **Dano:** comum do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você projeta um ataque contra seus alvos semelhante a um sopro, que se espalha para frente e para os lados, em formato de um cone, causando dano comum do poder em todos que estiverem na área de efeito.

Evolução:

- **Sopro Nv 7:** Seu sopro se alastra de forma mais intensa, dificultando a defesa. Se o alvo se defendeu usando Esquiva ou a manobra Antecipar, mesmo que seja bem-sucedido, deve realizar um teste de Acrobacia. Falhando, sofrerá o dano do poder com grau 1 como dano remanescente. Inimigos *acelerados* têm sucesso automático nesse teste.
- **Sopro Nv 10:** O dano remanescente passa a ter grau 2, mas somente se o seu teste de ataque teve grau de dano 2 ou mais.

EFEITOS DE NÍVEL 5

CORRENTEZA

- ❖ **Disponível para:** Ninpou, Doton, Fuuton e Suiton
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** Onda
- ❖ **Dano:** comum do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você conjura uma correnteza de água, lama, ventos ou outro fluido, varrendo seus oponentes. A correnteza é disparada em formato de onda e se inicia na sua frente. Um inimigo pego por esse efeito deve testar Vigor (Dif padrão -2) ou será empurrado até o fim da sua distância. Caso ele colida contra algum obstáculo capaz de reter seu movimento, o efeito causa +1 de dano de concussão.

Evolução:

- **Correnteza Nv 8:** Um inimigo que falhe no teste de Vigor e colida contra um obstáculo é também *atordoado* até o final do próximo turno dele.

MÍSSIL

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** Linha
- ❖ **Dano:** comum do poder + bônus (ver texto)
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você libera um ou mais de mísseis contra seu oponente, como projéteis de lama cuspidos por uma cabeça de dragão ou uma rajada de fogo em

sequência, causando dano comum do poder. Após realizar o ataque e acertar seu alvo, role seu teste de ataque mais uma vez (o alvo não precisa refazer sua defesa). Se acertar, o efeito causa +1 de dano base.

Dragão de Fogo [somente para Míssil Katon]: você pode usar Míssil contra um alvo que foi amarrado por um kousen no mesmo turno. Atacar desta forma custa somente uma ação parcial e o kousen é destruído no processo.

Evolução:

- **Míssil Nv 8:** Após acertar seu alvo, role seu teste de ataque duas vezes, e receba +1 de dano por cada acerto.
- **Míssil Nv 10:** Após acertar seu alvo, role seu teste de ataque quatro vezes.

ONDA EXPLOSIVA

- ❖ **Disponível para:** Ninpou e todos os elementos básicos
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Área de Efeito:** meia-esfera ou círculo com dobro do diâmetro
- ❖ **Dano:** comum do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você projeta uma onda de choque ao seu redor, no formato de uma meia-esfera ou círculo com centro em si próprio. Apesar do nome, a onda explosiva pode adotar diversas formas, como uma explosão de fogo, um tornado de água, dentre outras possibilidades.

Aqueles que forem atingidos pela onda sofrem dano comum do poder e devem testar Vigor (Dif padrão -2) ou serão empurrados até o limite da área do efeito. Não é possível utilizar Potencializar com este efeito.

Evolução:

- **Onda Explosiva Nv 8:** A vítima que falha no teste de Vigor também ficará caída.

EFEITOS DE NÍVEL 6

ALGEMAR

- ❖ **Disponível para:** Ninpou, Doton e Suiton.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Alvo:** uma criatura
- ❖ **Dano:** Nenhum
- ❖ **Duração:** Concentração

Este efeito permite prender uma ou ambas as pernas do inimigo através de amarras, cordas ou estruturas semelhantes construídas através do material de seu poder. Se bem-sucedido, o ataque não causará dano e o alvo ficará *impedido*.

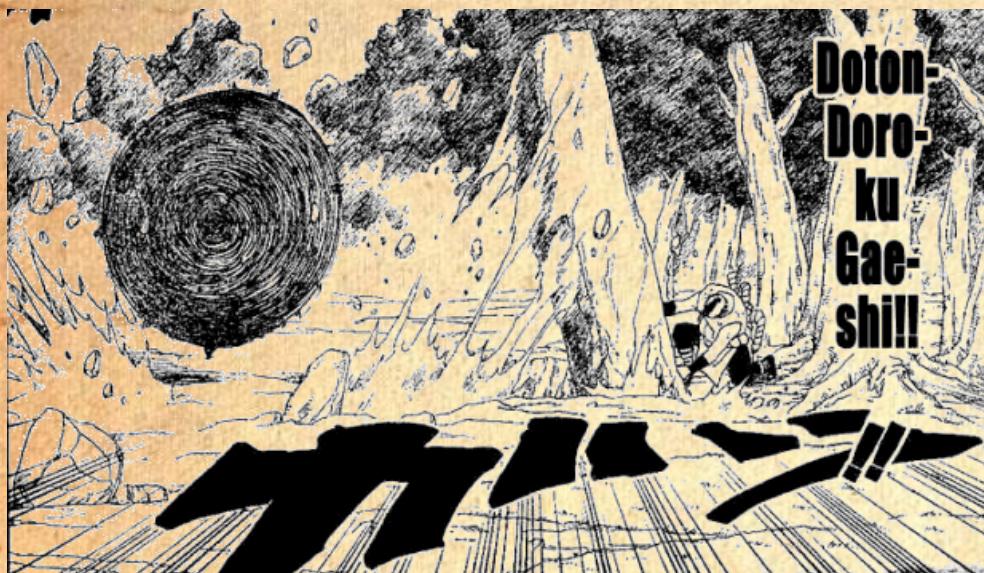
Em seu turno, a vítima pode destruir as algemas (que possuem dureza comum do poder) ou se libertar através de um teste de Força ou Escapar. Qualquer que seja a escolha, é necessária uma ação padrão.

Também poderá se libertar através de outro efeito que não necessite de mobilidade dos pés. Caso a vítima presa seja alvo de um ataque em área, as algemas também sofrem o dano deste ataque, reduzindo sua dureza (ver no efeito Barreira ou na pág. 274).

Evolução:

- **Algeman Nv 8:** O efeito passa a ter duração Sustentada.
- **Algeman Nv 10:** Pode atingir até 3 alvos que estejam a 5m um do outro. Se usar esta técnica duas vezes nos mesmos alvos eles ficam *indefesos*, com todo o corpo algemado.

DOTON (ELEMENTO TERRA)



O conhecimento básico deste estilo permite ao Shinobi manipular o que há de essencial: terra. Tanto em seu estado bruto, como pedras, quanto em seu estado refinado, como terra propriamente dita. É um estilo combativo que varia de curta à média distância, sendo primariamente empregado para defesas e outras técnicas que não visam o dano como objetivo principal.

O poder Doton segue as mesmas regras do poder Ninpou (pág. 91), e pode utilizar todos os seus Efeitos. Contudo, as técnicas do elemento terra possuem menor alcance.

Alcance: Curto (5m +1m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: Escala Grande (1m por nível de Espírito). As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dureza Adicional: Toda criação Doton (como barreiras) possui 2 pontos a mais de dureza.

Efeitos Permitidos: Todos os efeitos de Ninpou.

O poder Doton possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos.

EFEITOS DE NÍVEL 2

IMERGIR

- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua

Você torna-se capaz de se fundir com o seu elemento ou submergir totalmente nele. Somente é possível usar imergir para se fundir a elementos soltos na própria natureza (como o próprio chão ou a parede de uma caverna) ou objetos construídos com poderes, desde que sejam feitos com a regra de Criação Livre ou com o efeito Barreira. O local da imersão deve ser grande o suficiente para caber o seu corpo.

Enquanto permanecer imerso, você receberá os benefícios da aptidão Perito para Furtividade, não poderá se mover e terá sua visão limitada a 10m de distância. Seu bônus de furtividade dura enquanto permanecer oculto a menos que algo denuncie seu esconderijo.

Atacar ou utilizar técnicas enquanto estiver imerso revela sua posição (a menos que a técnica não tenha você como ponto de origem). Sair da imersão é uma ação de movimento.

Mesmo com o corpo totalmente imerso, você fica somente a alguns poucos centímetros da superfície. A dureza do elemento não o protege contra ataques inimigos.

Falsa Decapitação: Quando está imerso no solo, caso tenha sido bem-sucedido no teste de Furtividade, você pode usar a manobra Agarrar como um ataque furtivo em um alvo que esteja imediatamente acima de sua posição. Você puxa o alvo para dentro da terra e salta para fora logo depois, tudo isso como uma ação completa.

A vítima fica somente com a cabeça para fora do chão, com todo o resto do corpo imerso, recebendo a condição *impedido*. Para se livrar da técnica, é necessário uma ação de movimento e um teste bem-sucedido de Força ou Escapar, Dif 10.

Evoluções:

- Imergir Nv 4:** Você pode se mover livremente no meio no qual imergiu, com metade de seu deslocamento, enquanto mantém sua furtividade. Além disso, seus sentidos não são atrapalhados pelo efeito.

TREMOR

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** Círculo de 2m de diâmetro
- ❖ **Dano:** Nenhum
- ❖ **Duração:** Instantânea

O personagem envia chakra pela terra até uma área dentro do alcance, fazendo o chão daquela área tremer. Criaturas na área têm direito a uma ação defensiva, e se falharem, ficarão *caídas*. Opcionalmente, elas têm direito gastar uma ação de movimento para realizar um teste imediato de Acrobacia para se manterem de pé.

Evoluções:

- **Tremor Nv 4:** o círculo tem diâmetro comum do poder.

EFEITOS DE NÍVEL 6

PELE DE PEDRA

- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea ou Sustentada
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Você manipula seu elemento para tornar a pele tão dura quanto o mais resistente minério, recebendo dureza de corpo igual à dureza padrão do poder (+2 de dureza extra do elemento Doton), até o final do turno no qual usou o efeito.

Após o uso, este efeito pode ser mantido de forma sustentada, porém você recebe somente 1 de dureza de corpo (sem o bônus do elemento). A dureza de corpo não é cumulativa, ficando somente a maior (mesmo que sejam durezas de uma mesma fonte).

Defesa: É possível utilizar esse efeito como técnica defensiva, através de um teste de LM. Você ainda precisa de uma ação de movimento para usá-lo como técnica defensiva, mesmo que esteja mantendo o efeito de forma sustentada.

Soco de Pedra: Você pode usar e sustentar o efeito Energizar - Doton junto com o Pele de Pedra, como uma ação livre. Ao fazer isso, seus socos passam a causar dano letal, com 4 de dano de arma.

Evoluções:

- **Pele de Pedra Nv 9:** A dureza de corpo sustentada aumenta para 2 pontos. Não é possível usar a defesa Bloqueio contra o Soco de Pedra.

FUUTON (ELEMENTO VENTO)

A habilidade da Liberação do Vento concede ao Shinobi a capacidade de manipular o que é mais vital e abundante em qualquer ambiente: o ar. Em nível básico, o usuário adquire a capacidade de manipular pequenas quantidades de ar e movê-las no ambiente com velocidade moderada, criando brisas, bolsões de ar e lufadas de vento. Já em níveis elevados o Shinobi torna-se um Deus da manipulação dos ventos, podendo destruir florestas com a mesma força que um furacão teria.

Fuuton é um estilo de Ninjutsu cujo emprego pende para o lado ofensivo, seja para técnicas que causam dano por si só, ou que aumentam danos de armas, sobretudo de armas de corte e perfuração.

O poder Fuuton segue as mesmas regras do poder Ninpou (pág. 91), mas não tem acesso a todos os Efeitos, pois o vento é imaterial e não pode ser usado para criar prisões com o Efeito Algeman, por exemplo. Fuuton tem o maior dano entre todos os elementos, ao lado do Katon.

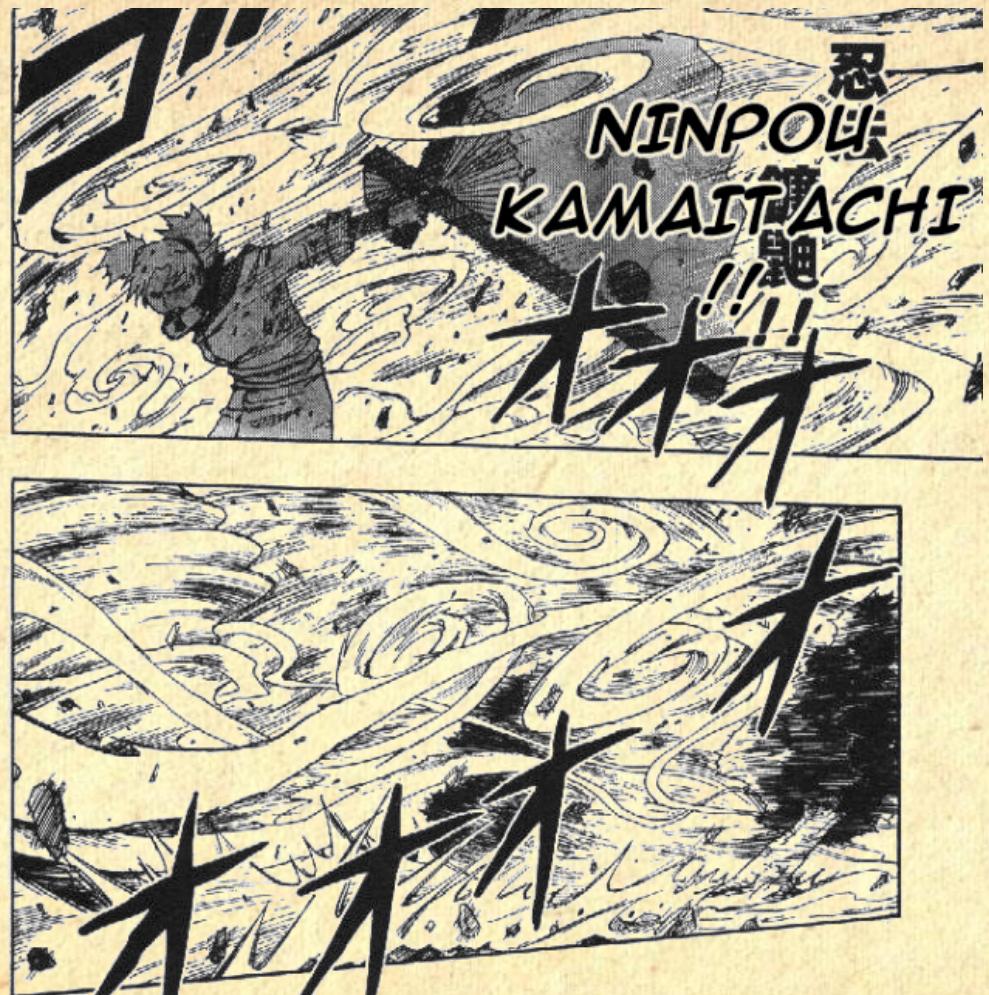
Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dano Adicional: Todo Efeito Fuuton recebe +2 de dano base.

Efeitos Permitidos: Canhão, Orbe, Barreira, Coluna, Flechas, Sopro Destrutivo, Raio, Nuvem, Energizar, Míssil, Onda Explosiva, Ricochete, Correnteza, Inflamável (Katon).

O poder Fuuton possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos.



EFEITOS DE NÍVEL 5

VENENOSO

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** cone de tamanho comum do poder
- ❖ **Dano:** Nenhum
- ❖ **Duração:** Instantânea

Com este Efeito, o personagem cria uma névoa ou fumaça venenosa usando um de seus venenos produzidos com a perícia Venefício. Somente é possível usar venenos de até nível II com este efeito. Uma técnica Venenosa não causa dano, mas garante a injeção do veneno no corpo do alvo, que deverá fazer os devidos testes de resistência. O veneno usado neste efeito é consumido.

EFEITOS DE NÍVEL 6

AFIAR

- ❖ **Pré-requisito:** Energizar
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Alvo:** uma arma cortante ou perfurante
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Essa técnica torna uma arma afiada, aumentando sua habilidade para desferir golpes eficazes. Afiar somente pode ser usado em armas reais do tipo perfurante ou cortante, e nunca em armas naturais ou feitas pelo efeito Criar Arma. Este efeito concede os mesmos benefícios de

Energizar, com os seguintes adicionais (aplique todos os benefícios possíveis na arma).

Fio melhorado: sua arma ignora 1 ponto de dureza do alvo. Qualquer arma comum que seja bloqueada por você, ou que bloqueeie um ataque seu com este efeito, é imediatamente destruída, a menos que esteja sob o efeito Energizar (com exceção de Energizar Raiton). Neste caso, seu ataque será um Sucesso Automático.

Crítico Melhorado: a margem de crítico da arma aumentam em 1. Assim, se o crítico da arma é 15-16, passa ser 14-15-16. Esse bônus não se acumula com qualquer outro do mesmo tipo.

Lâmina Estendida: Você cria uma lâmina de chakra sobre sua arma. A lâmina possui comprimento controlado à sua vontade, podendo ficar até 30 cm maior. Fazer isso não aumenta o alcance de seu ataque corpo-a-corpo, mas dificulta a defesa do inimigo e a noção da distância do seu golpe. Sempre que atacar, faça um teste de resistido de Espírito contra a Prontidão do alvo. Se você for bem-sucedido, o alvo sofrerá -1 de penalidade nas reações de defesa (Esquivar, Antecipar e Bloquear).

Shuriken Estendida: funciona como Lâmina Estendida, porém usada em shurikens simples. Com um único uso deste efeito você consegue estender a lâmina de até três shurikens. Fazer isto também altera o dano base das três shurikens juntas, deixando-o igual ao dano comum do poder.

EFEITOS DE NÍVEL 7

LÂMINA DE VENTO

- ❖ **Pré-requisito:** Energizar
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alvo:** Uma criatura
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Alcance:** 5m
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Você emite chakra a partir da ponta dos dedos, criando uma lâmina de vento, quase invisível, que gira em alta rotação, e então a arremessa contra seu alvo. Você faz isso repetidamente, criando e arremessando novas lâminas contra o inimigo. Depois que atingem o alvo, as lâminas se desfazem imediatamente.

Você pode criar e arremessar 1 lâmina por nível usado do poder e cada lâmina causa 1 de dano base (total de 3 de dano base com o bônus do elemento Fuuton). Este efeito não recebe outros bônus de dano além do fornecido pelo elemento.

Somente um teste de acerto é feito para arremessar todas as lâminas, enquanto que o alvo realiza uma única defesa.

Antes da defesa, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Prontidão para conseguir enxergar o ataque. Se falhar, será considerado *fintado*. Criaturas com visão de chakra ou com o Kagura Shingan têm sucesso automático neste teste. Criaturas com outros tipos de sensor de chakra ainda precisam realizar o teste, porém recebem -2 na dificuldade.

Evolução:

- **Lâmina de Vento Nv 10:** O alvo que falha no teste de Prontidão fica *desprevenido*.

KATON (ELEMENTO FOGO)

É o poder da manipulação do fogo. Em níveis iniciais, o personagem é capaz de moldar fagulhas através de seus dedos e criar pequenas chamas. Ao alcançar o último nível, o Shinobi torna-se um Deus da destruição por fogo, evaporando ou transformando em cinzas qualquer coisa em seu caminho. A maioria das técnicas de destruição em larga

escala advém daqui, fazendo com que usuários de Katon de alto escalão sejam temidos por nações inteiras.

O poder Katon segue as mesmas regras do poder Ninpou (pág. 91), mas não tem acesso a todos os Efeitos, pois o fogo é imaterial e não pode ser usado para criar prisões com o Efeito Algeman, por exemplo. Em contrapartida, Katon possui a maior área de efeito de todos os elementos, além de ter o maior dano, ao lado do Fuuton.



Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 2m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dano Adicional: Todo Efeito Katon recebe +2 de dano base.

Efeitos Permitidos: Canhão, Orbe, Flechas, Coluna, Sopro Destrutivo, Raio, Energizar, Míssil, Onda Explosiva, Ricochete.

O poder Katon possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos.

EFEITOS DE NÍVEL 5

INFLAMÁVEL

- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** Círculo de diâmetro comum do poder
- ❖ **Dano:** bônus (ver texto)
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 3 + chakra do efeito de combustão

Com este efeito, o personagem é capaz de criar um líquido, névoa ou gás altamente inflamável, que se espalha à sua frente por uma área circular de diâmetro comum do poder.

Esta técnica não causa dano por si só, mas potencializa o dano de qualquer técnica Katon ou Raiton que seja usada depois.

Com sua ação padrão, você pode usar o efeito Canhão dos poderes Katon ou Raiton para criar uma faísca e gerar uma combustão instantânea ou explosão. A explosão tem a área desse efeito, dano do tipo fogo, mas o valor do dano será do efeito Canhão usado, com +2 de bônus. Não é possível usar meta-aptidões com Inflamável.

Evolução:

- **Inflamável Nv 8:** Você pode usar qualquer efeito de Katon ou Raiton para criar a combustão, desde que seja um efeito de duração instantânea e alcance comum do poder. O efeito usado mantém suas propriedades e regras.

EFEITOS DE NÍVEL 9

METEOROS

- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alcance:** Comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** Seis esferas de 5m de diâmetro
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Instantânea

Esta técnica produz seis meteoros que voam até um ponto à sua escolha. Quando atingem o ponto escolhido, explodem, e cada meteoro causa 1 de dano fixo por nível usado do poder (não há dano base nem bônus de dano de qualquer tipo). Uma criatura ao alcance da explosão de mais de um meteoro receberá o dano de todos eles.

Você pode mirar os meteoros em uma ou mais criaturas específicas ao custo de -3 de precisão em seu teste de acerto. Se fizer isso, o alvo não terá direito a se defender com Esquiva ou com a manobra Antecipar.



RAITON (ELEMENTO TROVÃO)

É o poder da manipulação da eletricidade. A utilização de eletricidade em combate traz consigo uma amplitude de possibilidades, desde a paralisia como efeito adverso a um dano tão extenso quanto o de estilos inteiramente voltados para o campo de batalha. Raiton se equipara ao Katon em seu potencial ofensivo, diferenciando-se por ser primariamente um estilo de curta a média distância, tão logo favorecido por aqueles que usam Taijutsu.

O poder Raiton segue as mesmas regras do poder Ninpou (pág. 91), mas não tem acesso a todos os Efeitos, pois a eletricidade é imaterial e não pode ser usada para criar prisões com o Efeito Algemar, por exemplo. Também possui a menor área de efeito. Em contrapartida, Raiton tem o

terceiro maior dano dentre os elementos, o maior alcance, e ainda alguma versatilidade de uso.

Alcance: Longo (15m +3m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 0,5m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito (arredondado para cima).

Dano Adicional: Todo Efeito Raiton recebe +1 de dano base.

Efeitos Permitidos: Canhão, Orbe, Coluna, Flechas, Sopro Destrutivo, Raio, Energizar, Míssil, Onda Explosiva, Ricochete, Meteoros (Katon).

O poder Raiton possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos.

EFEITOS DE NÍVEL 2

LÂMINA DE RAIOS

- ❖ **Pré-requisito:** Espírito 8
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Sustentada (1 ataque)

Você concentra uma grande quantidade de chakra em sua mão, altera sua natureza para torná-lo do tipo Raiton e depois altera sua forma para transformá-lo em uma descarga elétrica. A grande concentração de eletricidade produz um chiado agudo que lembra o som de pássaros.

É necessária uma ação de movimento para preparar a técnica. Atacar com a mesma exige tocar o alvo (ação padrão, teste de CC) e causa dano

comum do poder, que ignora 1 ponto de dureza do alvo. Esse efeito destrói qualquer arma comum que seja usada como um bloqueio, resultando numa falha na defesa, mesmo sob o efeito Energizar (com exceção dos elementos Fuuton e Raiton).

Você pode manter a técnica de forma sustentada, porém somente pode executar um único ataque com ela, seja ele bem-sucedido ou não. Porém, caso você abata um capanga com ela, poderá mantê-la por um ataque adicional (este benefício pode ser repetido caso abata mais de um capanga).

Caso use este efeito para um ataque surpresa e o alvo esteja *desprevenido*, você sempre terá, no mínimo, grau 2 de dano. Contudo, o alvo tem direito a um teste de Prontidão para notar a técnica devido ao ruído produzido. Este teste é adicional a qualquer outro que ele tenha direito.

Evolução:

- **Lâmina de Raios Nv 5:** Preparar a técnica passa a ser Ação Parcial. Você pode atacar com essa técnica usando a manobra Investida para receber +2 de bônus de dano, com +1 adicional a cada nível seguinte do poder.

Atacar dessa forma, entretanto, deixa sua guarda aberta, permitindo um ataque oportuno do alvo acaso ele consiga Esquivar ou Antecipar o ataque. Você não sofre essa penalidade caso esteja Acelerado ou possua o Nidan Sharingan. A aptidão Mobilidade pode ser usada contra este ataque oportuno.

- **Lâmina de Raios Nv 7:** além dos benefícios anteriores, o efeito ignora qualquer nível de dureza, com exceção de proteções do tipo Fuuton, e somente metade da dureza de proteções do tipo Raiton.
- **Lâmina de Raios Nv 9:** além dos benefícios anteriores, você recebe o benefício da aptidão Crítico Aprimorado para este efeito. Esse bônus é cumulativo com a aptidão Domínio do Raio.

EFEITOS DE NÍVEL 4

ARMA ELÉTRICA

- ❖ **Pré-requisito:** Lâmina de raios
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Arma Elétrica funciona como os efeitos Criar Arma e Energizar, porém com restrições.

Energizar: [custo de chakra 3] você pode usar o efeito Energizar, mas somente para armas de corte e perfuração.

Criar Projéteis: [custo de chakra 1] você pode criar armas simples de arremesso feitas de eletricidade. Depois de arremessados, os projéteis duram no ambiente até o início do seu próximo turno.

Criar Lâmina: [custo de chakra 4] você pode criar uma lâmina de espada curta (ou outra espada leve) a partir de sua mão, que causa dano pelo efeito Energizar e ignora 1 ponto de dureza do alvo. Opcionalmente, pode estendê-la por até 5m na direção de um inimigo para ataca-lo. Atacar dessa forma requer uma ação padrão e teste de CC ou CD (à escolha do personagem) e arma volta ao tamanho normal após o ataque. Você não paga custo de chakra para estender a lâmina.

Evolução:

- **Arma Elétrica Nv 8:** Qualquer arma comum que seja bloqueada por você, ou que bloquee um ataque seu com este efeito, é imediatamente destruída, a menos que esteja sob o efeito Energizar (com exceção de Energizar Doton). Neste caso, seu ataque será um Sucesso Automático.

EFEITOS DE NÍVEL 6

DESCARGA

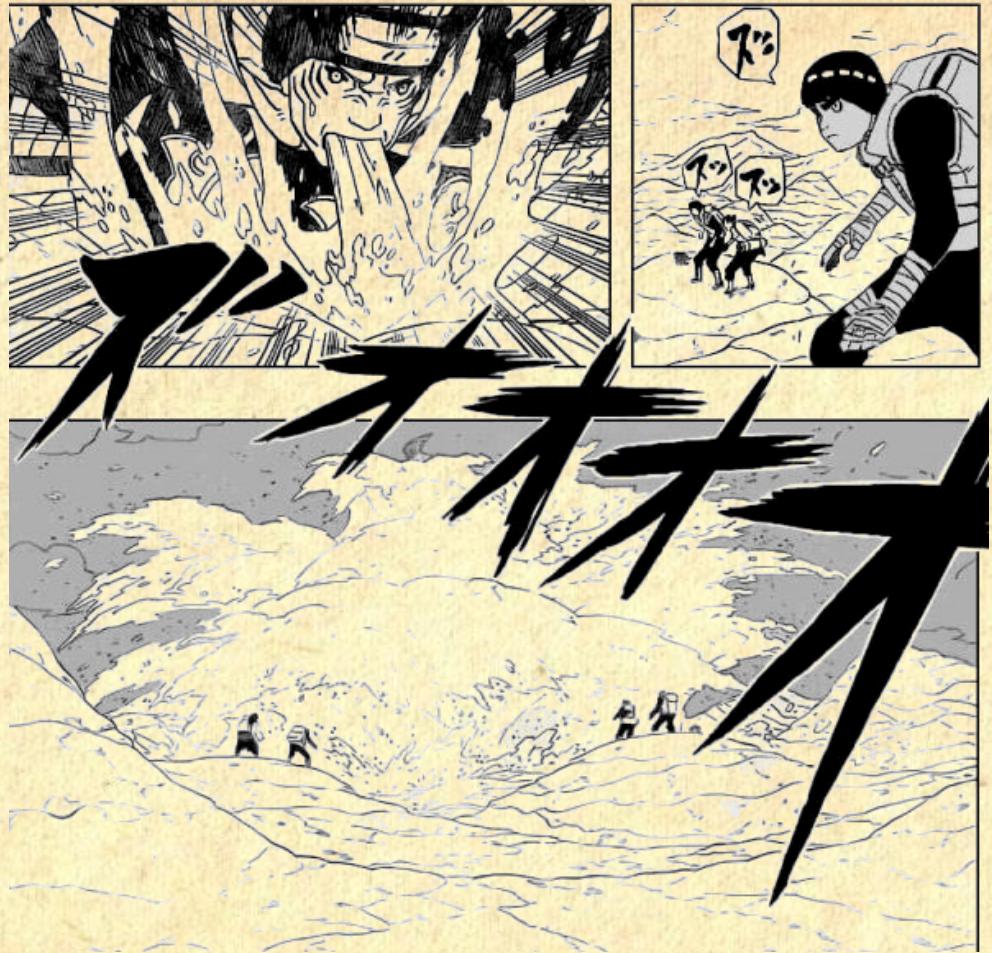
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder ou toque
- ❖ **Área de Efeito:** meia-esfera ou círculo
- ❖ **Dano:** metade do dano comum do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** padrão do poder

Você cria uma corrente elétrica e a dispara ao seu redor, causando metade do dano comum do poder. Se causar qualquer quantidade de dano ao inimigo, ele deverá realizar um teste de Vigor (Dif padrão -3). Falhando, ficará *atordoado* até o final de seu próximo turno.

Você também pode concentrar a corrente elétrica em um único ataque para disparar um projétil contra o inimigo, ou descarrega-la durante um ataque corporal com o efeito Energizar - Raiton (ou Arma Elétrica: Energizar), caso o possua. Nesse caso, a dificuldade do teste de Vigor aumenta em +1. Atacar dessa forma também causa metade do dano comum do poder (desconsiderando-se o dano do ataque corporal com Energizar/Arma Elétrica). Se a Descarga for feita através do Energizar, o efeito não requer selos de mão.

SUITON (ELEMENTO ÁGUA)

O personagem é capaz de conjurar e controlar porções de água à sua vontade, podendo moldá-las em qualquer formato que desejar ou movê-las sem dificuldades. Em níveis elevados, o personagem é capaz de criar verdadeiros tsunamis que podem alterar até mesmo a paisagem natural de um lugar.



O poder Suiton segue as mesmas regras do poder Ninpou (pág. 91), e pode utilizar todos os seus Efeitos. Suiton também possui o mesmo alcance e tamanho de Ninpou, e é o segundo elemento mais versátil, ficando atrás somente do Doton.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Efeitos Permitidos: Todos os Efeitos de Ninpou, Inflamável (Katon), Venenoso (Fuuton), Imergir (Doton).

O poder Suiton possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos.

EFEITOS DE NÍVEL 2

NÉVOA

- ❖ **Pré-requisito:** Lutar às Cegas (aptidão) ou habilidade de sensor
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** 1m
- ❖ **Alvo:** o ambiente
- ❖ **Área de Efeito:** Círculo de 30m de diâmetro + 3m por Espírito, com altura comum do poder
- ❖ **Duração:** Sustentada

Um nevoeiro se forma a partir do ponto de origem escolhido. Somente é possível enxergar perfeitamente criaturas a até 1m de distância. Qualquer criatura além de 1m possui camuflagem parcial (os ataques sofrem 25% de chance de falha; veja mais em Camuflagem e Cobertura, pág. 272).

A névoa possui uma *dureza imaginária*, de valor padrão do poder. Sempre que um ataque em área com explosões (ex: Katon) ou ventos (ex: Fuuton) for usado sobre a névoa ou dentro dela, a sua dureza é

reduzida. Se a dureza chegar a zero, a névoa se dissipa. A dureza imaginária segue todas as regras comuns para dureza de objeto (ver no efeito Barreira ou na pág. 274), porém não lhe protege contra danos (o dano base dos ataques não são reduzidos pela dureza imaginária!).

A Névoa não possui desvantagem elemental contra Doton, porém possui desvantagem contra Fuuton.

Regra Opcional: Com a permissão do mestre, esse efeito pode ser comprado para Ninpou, mas nunca para outro poder elemental, porém sem a possibilidade de evoluir o Efeito.

Evolução:

- **Névoa Nv 5:** criaturas até 1m possuem camuflagem parcial, e para além dessa distância recebem camuflagem total (50% de chance de falha e o atacante não pode usar a visão para localizá-las).

EFEITOS DE NÍVEL 3

PRISÃO DE ÁGUA

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** 1m
- ❖ **Alvo:** uma criatura (ver texto)
- ❖ **Dano:** Nenhum
- ❖ **Duração:** Concentração

O personagem conjura uma redoma de água corrente ao redor do alvo e o aprisiona. Usar a técnica requer teste de CD a 1m de distância (que recebe a penalidade de -3 de precisão pela proximidade ou teste Concentração por combate próximo, ver pág. 40). É necessário estar sempre em contato com a prisão para mantê-la.

A espessura da camada de água corrente e a densidade do chakra na redoma impedem a vítima de se mover livremente, deixando-a *paralisada*. Entretanto, o espaço mais interior da prisão não possui água, permitindo que a vítima respire e fale normalmente.

A prisão possui metade da dureza comum do poder e o usuário poderá reutilizar a técnica para restaurar a dureza perdida (gastando novamente o chakra e a ação do efeito, mas sem refazer o teste de acerto).

Este efeito pode ser usado contra mais de um alvo se usado a partir de clones de água (1 alvo para cada clone). Se estiver longe o suficiente do alvo, o usuário não sofre penalidade de combate próximo ao usar o efeito a partir do clone. Contudo, mesmo usando o Mizu Bunshin como ponto de partida da técnica, o personagem original ainda precisa manter concentração (ver Mizu Bunshin, pág. 80).

Mesmo paralisada, a vítima tem direito a usar uma ação padrão para realizar um teste de Força (Dif padrão do poder) ou Vigor (Dif padrão -2). Se for bem-sucedida, ganhará mobilidade pelo restante da cena para tentar atacar a prisão por dentro e destruí-la.

Caso alguém tente aplicar um golpe de misericórdia na vítima, a prisão de água absorve o ataque e se desfaz, anulando a manobra. A vítima ainda sofre qualquer dano remanescente que superar a dureza da prisão. Neste caso, o ataque é considerado um Sucesso Automático e você deve rolar 2 dados para determinar o grau de dano. Defesas especiais que possam ser usadas (como a intangibilidade do Kamui) ainda devem ser consideradas.

Este efeito não pode ser usado com meta-aptidões.

Evolução:

- **Prisão de Água Nv 9:** A prisão se torna sufocante: preenchida por água e capaz de impedir a respiração, fazendo o alvo capturado sofrer *sufocamento* (testes com Dif padrão -2). Se o efeito for usado através de um Mizu Bunshin, passa a ter duração sustentada.

EFEITOS DE NÍVEL 6

COLISÃO DE ONDAS

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Área de Efeito:** Onda de tamanho comum do poder
- ❖ **Dano:** ver texto
- ❖ **Duração:** Concentração

Você conjura uma grande quantidade de água e faz avançar violentamente sobre uma área. Aqueles que forem atingidos sofrerão 10 de dano base. Construções (como casas e prédios) recebem dano dobrado.

A técnica pode ser mantida por concentração, pagando a metade do custo de chakra a cada turno. Se for mantida dessa forma, quem falhar na ação defensiva será capturado pelas ondas e no início do seu turno deve passar em testes de Atletismo para nadar com uma ação de movimento e voltar à superfície, ou sofrerá *sufocamento* (o dano fixo de sufocamento tem valor igual ao dano base do efeito). Alvos capturados não podem ser alvos de outros ataques físicos enquanto estiverem submersos.

Se preferir, em vez de uma ação de movimento, a vítima poderá gastar uma ação padrão para nadar com mais intensidade e voltar à superfície sem a necessidade de testes. A vítima também pode decidir não subir à

superfície e simplesmente prender a respiração com testes de Vigor (Dif padrão -2; ver *sufocamento* em Condições Prejudiciais, pág. 278).

Você pode continuar atacando com a técnica enquanto a mantém concentrada e assim tentar capturar outros alvos com suas ondas. Neste caso, deverá rolar o teste de acerto novamente. Alvos que já estejam submersos não são afetados pelo efeito. Enquanto mantém concentração, você pode mover a área de efeito da técnica livremente dentro do alcance do poder.

Evoluções:

- **Colisão de Ondas Nv 8:** Aumenta para Dano Base 14
- **Colisão de Ondas Nv 10:** Aumenta para Dano Base 18; A vítima não tem mais direito a usar uma ação padrão para nadar sem testes.

FUUINJUTSU (SELAMENTO)

Pré-requisito: Inteligência 6

Alcance: Toque

Ação: Padrão

Tipo: Ninjutsu

Duração: ver texto

Subtipo: ---

SELOS DE ARMAZENAMENTO

São técnicas utilizadas para selar objetos, chakra e mesmo jutsus em pergaminhos, para serem usados em outro momento.

NÍVEL 1: SELO DE ARMAZENAMENTO

- ❖ **Ação:** 1 rodada (selar)
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Alvo:** Objetos ou técnicas
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto

O nível básico das técnicas de Fuuinjutsu permite a um indivíduo criar selos simples que portam uma carga limitada de objetos.

O Shinobi é capaz de prender em outra dimensão qualquer quantidade de objeto que não ultrapasse 3 compartimentos de itens; ou pode armazenar jutsus de pequenas quantidades de chakra (até 3 pontos de chakra comum ou elemental); ou ainda armazenar 1 objeto de tamanho *pequeno* ou inferior em cada compartimento. Não é possível armazenar um pergaminho dentro do outro.

É necessário um *Pergaminho de Jutsus* para gravar o selo, que custa 10 Ryos e ocupa 1 compartimento por unidade. Para cada compartimento selado no pergaminho, é necessário gastar 1 ponto de chakra para armazenar ou retirar os objetos. O pergaminho de jutsu não pode ser reutilizado.

Armazenar um jutsu custa 1 ponto de chakra, além do custo de chakra do próprio jutsu. Quando liberar o jutsu armazenado, você deve pagar custo de chakra dele novamente.

Você pode armazenar jutsus que você mesmo conheça ou de algum aliado. Você também pode armazenar qualquer jutsu de duração contínua ou permanente que já esteja no ambiente. O jutsu armazenado possui os mesmos parâmetros de quem o conjurou (tamanho, alcance, dano...). Não podem ser armazenadas: técnicas de alcance pessoal ou toque; técnicas sustentadas ou por concentração.

Em combate, liberar um pergaminho requer a ação que normalmente seria necessária para usar aquilo que foi selado, além de ser obrigatório que ele esteja em suas mãos. Assim, retirar uma arma selada requer uma ação parcial, tal como a manobra Sacar Arma. Da mesma forma, usar um jutsu de ataque selado requer uma ação padrão. Só é possível liberar 1 compartimento ou 1 jutsu selado por ação.

Liberar objetos e armas não requer selos de mão. Liberar um jutsu sempre requer selos de mão, mesmo que o jutsu originariamente não precise.

Caso a técnica selada seja um efeito de ataque à distância do poder Ninpou ou elementos, você pode liberá-la usando contra seus inimigos. Para isso, deve realizar um teste com seu nível CD contra a defesa do alvo, usando as regras e parâmetros do jutsu selado. É possível selar elementos de Hijutsu, como Mokuton, porém somente quem possui o mesmo Hijutsu será capaz de usar a técnica selada.

Não é necessário ter qualquer nível neste poder para desfazer o selo e recuperar conteúdos armazenados, sendo algo possível de ser feito por qualquer personagem. Contudo, o personagem somente pode utilizar jutsus selados compatíveis com seu NC.

Kage Bunshin e Moku Bunshin podem liberar armas e objetos selados. Porém para liberar jutsus é necessária a aptidão Clone Verdadeiro.

NÍVEL 2: SELO DE ARMAZENAMENTO MAIOR

- ❖ **Ação:** ver texto
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Alvo:** Objetos ou técnicas
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto

Funciona como Selo de Armazenamento. Contudo, o usuário expande a capacidade de armazenamento para 6 compartimentos de itens, ou maiores quantidades de chakra (até 1 ponto +1 por nível de poder). Demais regras permanecem inalteradas.

Com nível 3 do poder, você pode armazenar 1 objeto de tamanho *médio* no pergaminho, ocupando todos os compartimentos. Com nível 5, de tamanho *grande*.

SELOS AVANÇADOS

São técnicas que criam tarjas especiais, que ao serem utilizadas geram os efeitos descritos. Criar um selo avançado requer uma tarja especial em branco, custa pontos de chakra iguais ao nível usado e uma ação completa. Normalmente, os ninjas já carregam consigo selos avançados preparados previamente (ocupam o mesmo espaço que as tarjas explosivas, e possuem o mesmo custo em Ryos).

Quando um selo avançado é utilizado, ele é consumido e não pode ser reaproveitado. Destruir ou remover um selo avançado faz encerrar seu efeito. Os selos avançados são destruídos com qualquer dano do tipo cortante ou fogo. O selo avançado só pode ser usado pelo seu criador.

NÍVEL 3: MISSHI (MENSAGEIRO)

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Duração:** Permanente (até reprodução da mensagem)
- ❖ **Custo de Chakra:** 3

Nesta técnica, o usuário ativa o selo avançado e fala uma mensagem, que será gravada no mesmo. A mensagem pode conter até 20 palavras e será falada no idioma e no tom utilizado pelo usuário ao executar este selo. O usuário escolhe uma assinatura de chakra específica para ativar o selo (é preciso conhecer a assinatura de chakra do destinatário).

Quando uma criatura com a assinatura escolhida tocar o selo, a mensagem gravada será reproduzida e o selo se autodestrói. O usuário saberá imediatamente quando a mensagem for reproduzida.

NÍVEL 4: BAKUDAN (BOMBA)

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por tarja na criação; 1/2 do nível do poder na ativação

Com este selo avançado, o usuário pode criar tarjas explosivas personalizadas, com maior área de efeito e dano. Assim, devem ser usadas todas as regras para tarjas explosivas (ver em Descrição das Armas, pág. 130), com exceção das diferenças a seguir.

A explosão do selo Bakudan tem formato de uma esfera com diâmetro de 2m por nível do poder e causa 2 de dano por nível usado no poder. Os testes dos alvos contra ativação remota têm dificuldade igual a $9 + 2x$ Nível do Poder. Somente é possível atacar utilizando um selo Bakudan por vez.

As regras de adição de dano e dificuldade por quantidade adicional de tarjas não são aplicadas. Em compensação, é possível aplicar benefícios de meta-aptidões, como Potencializar (você deve gastar sua ação de movimento no exato momento em que o selo explode).

É possível usar o selo Bakudan para criar armadilhas, seguindo as regras da perícia Mecanismos. O dano máximo da armadilha ainda é limitado por estas regras.

NÍVEL 5: GENSOU NO IN (SELO DE ILUSÃO)

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Área de Efeito:** ver texto
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** 5

O usuário cria a ilusão de que algo existe no local onde o selo é colocado, podendo ser um ou mais objetos ou criaturas. A ilusão criada pode possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura para cada nível do atributo Inteligência.

Para reconhecer a ilusão, é necessário interagir com a mesma. Por ser um ninjutsu, esta ilusão não pode ser cancelada pela técnica Kai. Quando o selo for removido ou destruído, a ilusão desaparece.

NÍVEL 6: NINJUTSU NO WANA (ARMADILHA DE NINJUTSU)

- ❖ **Pré-requisito:** Mecanismos 10
- ❖ **Ação:** 1 rodada (criação)
- ❖ **Área de Efeito:** círculo; diâmetro de 0,5m por nível de Inteligência
- ❖ **Duração:** Permanente (até ativação)
- ❖ **Custo de Chakra:** 4 + chakra do Ninjutsu (ver texto)

O usuário pode configurar o selo para se tornar uma armadilha fixa num local escolhido. Quando ativada, a armadilha lança um ninjutsu previamente selecionado de seu arsenal.

O custo de chakra é pago somente na criação da armadilha e é igual a 4 + o custo da técnica que será selada. A técnica deve ser de um poder ou efeito de nível máximo 8 (se o seu NC permitir), de alcance à distância. Poderes restritos não podem ser usados.

Quando criar o selo, o usuário deverá realizar um teste de CD, como se estivesse usando o ninjutsu de fato, e o resultado ficará registrado para o cálculo da defesa da vítima.

A primeira criatura que se mover através da área de efeito sofrerá a técnica como se o usuário a tivesse executado, e deve realizar os testes defensivos normalmente, porém com -1 de precisão.

Se a técnica armazenada na armadilha tiver uma área de efeito, esta área será modificada para o tipo cone, partindo do lugar onde está o selo.

A armadilha não pode ser desarmada, a menos que o usuário dissipe a técnica ou alguém force a ativação da mesma de alguma forma.

Os testes de Procurar ou Prontidão para buscar ou notar esta armadilha têm Dif 7 + 2x nível do Poder. Contudo, somente criaturas com algum nível de Ocultismo ou Fuuinjutsu têm direito a o teste.

NÍVEL 7: CHAKRA NO SOUIN - (SELO DE CONTENÇÃO DE CHAKRA)

- ❖ **Pré-requisito:** Fuuinjutsu 7
- ❖ **Ação:** Completa (ativação)
- ❖ **Área de Efeito:** círculo; diâmetro de 1m por nível de Inteligência
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto

O usuário cria um selo de absorção de chakra. Este selo não pode ser colocado em objetos em movimento, nem pode ser movido. Na ativação do selo, o chakra do usuário é reduzido para somente 1 ponto, e ele deve possuir pelo menos 15 pontos antes da ativação (incluindo o chakra dividido em Kage Bunshins, se houver).

Quando ativado, o selo se assemelha a um símbolo arcaico vermelho escuro que cobre toda a área de efeito. Toda criatura sobre a área do selo (esteja pisando nele ou não) perde 2 pontos de Chakra por turno. Este selo avançado não consome chakra de criaturas com a mesma assinatura de chakra do usuário, e não pode reduzir o chakra de uma criatura para abaixo de 1 ponto.

NÍVEL 8: KEKKAI NO IN (BARREIRA DE SELO)

- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Área de Efeito:** parede; altura e largura de 0,5m por nível de Inteligência
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** 8

O usuário cria uma parede invisível e indestrutível de chakra que não pode ser movida, danificada ou alterada.

A barreira não permite que nenhuma criatura ou objeto a atravesse e concede cobertura defensiva contra ataques (mas não esconde o usuário, por ser invisível). Também não impede técnicas de tempo-espacoo, como Hiraishin, nem doujutsus.

A barreira em 1cm de espessura, possui formato quadrado e é criada usando o selo como uma das pontas do quadrado ou no seu centro, à sua escolha.

A técnica é cancelada quando o selo for movido, removido ou destruído.

SELOS ÉPICOS

São as técnicas de selamento mais poderosas do mundo ninja, estando todas compreendidas entre os Rank A e S (nível de poder 8 a 10).

A maioria das técnicas são Kinjutsus ou jutsus altamente secretos, que poucos shinobis conhecem. Se você for o Mestre, pense duas ou três vezes antes de permitir que algum personagem jogador possa executá-las.

NÍVEL 8: SHISHOU FUUIN (SELO DOS QUATRO SÍMBOLOS)

- ❖ **Pré-requisito:** Ocultismo 16
- ❖ **Ação:** 3 dias (ver texto)
- ❖ **Alcance:** 20m.
- ❖ **Alvo:** 1 Bijuu
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** 16

Esta é uma técnica genérica usada para selar uma Bijuu em uma pessoa ou objeto especial criado para este fim. Por ser genérica, pode assumir nomes e aparências diferentes a depender da Vila de origem. Na Vila Oculta da Nuvem, por exemplo, a técnica recebe o nome de Tekkou Fuuin (Selo da Armadura de Ferro). Já em Konoha, o selo possui uma versão duplicada e chamada de Hakke no Fuuin Shiki (Selo dos Oito Símbolos).

Utilizar esta técnica é um grande ritual que não requer testes, porém possui muita preparação. Qualquer perturbação no ritual cancela automaticamente a técnica, que precisará ser reiniciada.

No ritual, são necessárias no mínimo 10 pessoas para iniciar e dar seguimento ao selamento da Bijuu, sendo que pelo menos uma delas deve conhecer esta técnica. Durante o processo, normalmente a Bijuu é contida por outras pessoas, através de genjutsus e outras técnicas de selamento menores.

No final do processo, que dura três dias inteiros, a Bijuu será selada em um grande pote especial, onde ficará mantida por até 10 anos. Se o destino do selamento for uma pessoa, ela será transformada em um Jinchuriki, podendo comprar e evoluir este hijutsu (ver pág. 213).

Esta técnica pode ser feita de forma instantânea no final do Shiki Fuujin.

NÍVEL 9: KEIYAKU FUUIN (SELO ANTICONTRATO)

- ❖ **Pré-requisito:** Ocultismo 16
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque.
- ❖ **Alvo:** 1 criatura
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** 8

Esta técnica é usada sobre um usuário do Mangekyou Sharingan que utilizou a Hipnose Sharingan em uma Bijuu. Tocando o alvo, você cancela imediatamente o controle dele sobre a Bijuu. Não são necessários testes para esta técnica, além do teste de toque contra o alvo.

NÍVEL 10: SHIKI FUUJIN

- (SELAMENTO DO DEMÔNIO DA MORTE)

- ❖ **Pré-requisito:** Ocultismo 20
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Longo (75m).
- ❖ **Alvo:** 1 criatura
- ❖ **Duração:** Permanente
- ❖ **Custo de Chakra:** 10

Shiki Fuujin é uma técnica de selamento desenvolvida pelo clã Uzumaki para invocar o poder do Shinigami (Deus da Morte) e selar a alma de um alvo juntamente com a do próprio usuário, fazendo ambos morrerem.

Execução: Depois que os selos de mão são realizados, a alma do usuário é parcialmente separada do corpo e suspensa atrás dele. Atrás de sua alma, aparece o Shinigami, que somente pode ser visto pelo invocador.

Preparação: A partir de então, o Shinigami envolve o braço esquerdo com um colar de contas e começa a recitar palavras incompreensíveis à língua humana. Este processo dura 1 turno inteiro. O usuário pode agir e se defender livremente durante este tempo. Sofrer danos não cancela a execução da técnica.

No turno após a preparação, o Shinigami introduz seus braços na alma do invocador, o que permite que o usuário possa projetar os braços do Shinigami a partir do próprio corpo (a partir do abdômen).

Atacando o Alvo: Ao projetar os braços do Shinigami, o usuário pode agarrar o corpo de seu alvo e extrair sua alma. O teste de agarrar pode ser feito a qualquer distância dentro do alcance da técnica e é um *sucesso automático*, pois o Shinigami e seus braços são invisíveis.

O alvo atingido terá sua alma agarrada, ficará *indefeso* e incapaz de se mover, se deslocar ou utilizar técnicas. Em contrapartida, ainda poderá utilizar técnicas que já estejam ativas e que necessitem somente de uma ação livre.

Selamento: A partir de então, a alma do alvo será puxada para fora de seu corpo pouco-a-pouco, até o início do próximo turno do usuário. É neste momento que a vítima consegue finalmente enxergar o Shinigami. Passado esse tempo, a alma será extraída completamente e selada no corpo do usuário, matando a vítima imediatamente.

Se o usuário for atacado durante o tempo de selamento, deverá fazer um teste de Concentração, com dificuldade escolhida pelo Mestre de acordo com o dano sofrido. Se falhar, perderá força para puxar alma da vítima para fora de seu corpo, e precisará de mais 1 turno para completar o selamento.

Selamento parcial: o usuário ainda pode escolher não selar toda a alma da vítima, mas somente uma parte dela (como os braços ou as

pernas). Fazer isso requer somente uma ação parcial, e não é necessário esperar até o outro turno: o selamento pode ser completado no final de qualquer turno do usuário, à sua escolha. Essa escolha é normalmente feita quando as situações são desfavoráveis ao usuário e o impedem de aguardar o selamento completo.

Se a vítima sofrer o selamento parcial, ficará completamente impossibilitada de utilizar os membros que foram selados, além de ficar *exausta* de forma permanente.

Nenhum tratamento médico é capaz de curar esta enfermidade, embora seja possível amenizar ou neutralizar os sintomas por um tempo limitado através de drogas fortes. Criar remédios paliativos requer Medicina 16 e Ocultismo 16, e os efeitos curam a exaustão por 1 dia.

Mais alvos: É possível aumentar o número de alvos desta técnica utilizando o Kage Bunshin no Jutsu previamente (Clone Verdadeiro), podendo selar, assim, 1 alvo adicional para cada clone criado (máximo de 2 alvos adicionais). Se os clones forem destruídos antes de completada a técnica, ela é cancelada para os alvos adicionais escolhidos para os clones.

Selar Bijuu: Você pode usar essa técnica para selar uma Bijuu em si mesmo ou em outra pessoa. Selar em si mesmo confina a Bijuu ao seu corpo e a leva contigo para o estômago do Shinigami no final da técnica. Selar em outra pessoa a transforma num Jinchuriki, permitindo-a comprar e evoluir este hijutsu (ver pág. 213).

Final da técnica: após o selamento ser realizado, uma marca aparecerá o estômago do usuário, que ficará vivo por mais 5 minutos. Depois desse tempo, o Shinigami consumirá as almas da vítima e do usuário, engolindo-as, e encerrando a vida do personagem.

As almas seladas ficarão confinadas no estômago do Shinigami e lutando entre si por toda a eternidade. Por este motivo, não podem ser revividas por qualquer técnica.

IRYOU NINJUTSU (NINJUTSU MÉDICO)

Pré-requisito: Ninja Médico (aptidão); Espírito 6

Alcance: Toque

Ação: Padrão

Tipo: Ninjutsu

Selos de Mão: Não

Duração: Concentração

Subtipo: Controle de Chakra

Com este poder, o personagem concentra uma quantidade certa e determinada de chakra em suas mãos e aproxima as mesmas de seu paciente. A proximidade com o chakra acelera a reprodução das células do corpo, aumenta em muito a cura de ferimentos.

Usar a técnica de cura consome chakra igual ao nível usado do poder, e o usuário precisa de sua ação padrão para iniciá-la, tendo o máximo de concentração.

A técnica deve ser executada tocando o alvo e tanto ele quanto o usuário devem estar imóveis durante o tratamento. No final de cada turno sob tratamento, o paciente recupera pontos de Vitalidade iguais ao Nível do Poder +1/2 da perícia Medicina (arredondado para cima). Aumente em +1 ponto de recuperação caso possua a aptidão Perito: Medicina, e ainda +1 caso possua Perícia Inata: Medicina.

Se o paciente estiver *sangrando* ou com os tecidos cortados pelo Bisturi de Chakra (ver adiante), essas condições são totalmente curadas no primeiro turno de tratamento.

Executar esta técnica em si mesmo requer o dobro de esforço do personagem, que se cura somente na metade dos pontos possíveis. Essa limitação é superada ao usar o poder em nível 4 ou mais.

CHAKRA NO MESU (BISTURI DE CHAKRA)

- ❖ **Ninjutsu Rank B / Controle de Chakra**
- ❖ **Pré-requisitos:** Iryou Ninjutsu nível 6
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Sustentada

Aprimorando a manipulação de chakra em suas mãos, o personagem consegue criar duas lâminas de chakra extremamente afiadas e de corte meticuloso, que são usadas como bisturis em processos cirúrgicos. Ao contrário de bisturis regulares, o bisturi de chakra pode fazer cortes dentro do corpo sem criar uma ferida aberta, limitando os riscos de uma infecção.

O bisturi de chakra também pode ser usado de forma ofensiva. No calor do combate, mesmo o maior ninja médico é incapaz de exercer a precisão necessária para realizar cortes fatais com o bisturi, mas ainda é capaz de cortar tecidos musculares e tendões, causando dano e prejudicando a mobilidade progressivamente a mobilidade do oponente.

Seus ataques com o bisturi de chakra são considerados técnicas de toque e causam dano letal igual a 2 para cada nível usado no poder. Você pode usá-lo com Ataque Múltiplo, dividindo o dano base pelas regras normais da aptidão. Não é possível usar a reação de Bloqueio desarmado contra o bisturi de chakra.

Se for atingido três vezes por esse ataque, o alvo deverá passar em um teste de Vigor (dif 7 + Nível usado do Poder + 1/2 do nível de Medicina) ou ficará *lento* e *debilitado*, tendo os tecidos musculares cortados por 2 meses. Essas condições são curadas após tratamento de 1 turno usando o Iryou Ninjutsu ou após 1 mês de repouso.

IN'YU SHŌMETSU (RECUPERAÇÃO SECRETA DE FERIMENTOS)

- ❖ **Ninjutsu Rank A** / Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Iryou Ninjutsu nível 6; Perito e Perícia Inata para Medicina
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 para cada 2 de Vit curada.
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Esta técnica é utilizada de forma defensiva: o usuário prevê onde será realizado o ataque do oponente e antes mesmo que este seja concluído começa o processo de regeneração celular, a fim de minimizar danos naquela parte do corpo que foi atacada.

Você utiliza o Iryou Ninjutsu instantaneamente em si próprio, curando seus ferimentos até o limite de dano recebido em um ataque. Não é necessário realizar testes para se utilizar essa técnica, mas não é possível utilizá-la contra acertos críticos, nem contra ataques em área. A regeneração celular instantânea é prejudicial ao corpo, o que limita o uso dessa técnica a somente uma única vez por dia.

SHOUSEN NO JUTSU (TÉCNICA DA MÃO MÍSTICA)

- ❖ **Ninjutsu Rank A** / Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Iryou Ninjutsu nível 7
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Concentração
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Enviando chakra da mão para a ferida ou região do corpo afetada, esta técnica médica aumenta rapidamente a capacidade cura daquela região. É necessário controlar a quantidade de chakra para que corresponda à gravidade da lesão. A técnica trata o paciente pela taxa de cura padrão do poder Iryou Ninjutsu.

O personagem ainda poderá utilizar esta técnica de forma ofensiva, enviando quantidades exageradas de chakra ao corpo do alvo e pondo sua circulação de chakra em desordem para nocautear-lo. O alvo tem direito a um teste de Vigor (dif 7 + Nível usado do Poder + 1/2 do nível de Medicina) para resistir a este efeito. Caso falhe, ficará *atordoado* até o final de seu próximo turno. Se for uma falha crítica, deverá repetir o teste, e caso falhe novamente ficará *inconsciente*.

RASENGAN (EXPLOSÃO ESPIRAL)

Pré-requisito: Espírito 8

Alcance: Toque

Ação: ver texto

Tipo: Ninjutsu

Selos de Mão: Não

Duração: Instantânea

Subtipo: Controle de Chakra

O Rasengan é uma bola giratória de chakra, criada e mantida na palma da mão do usuário. Ao atacar com o Rasengan, o ninja realiza teste de Combate Corporal contra a defesa do alvo, causando um grande dano caso consiga atingi-lo.

O primeiro nível do Rasengan possui somente suas características básicas, e evoluir este poder aumenta gradativamente seu dano. Contudo, você somente tem acesso às formas aperfeiçoadas do Rasengan quando atingir maiores níveis do atributo Espírito, desenvolvendo seu controle de chakra.

RASENGAN BÁSICO

- ❖ **Pré-requisito:** Poder Rasengan nível 1
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea ou Sustentada (ver texto)

O primeiro nível da técnica Rasengan o apresenta na forma incompleta. O usuário precisa despender uma ação completa para preparar e atacar com a técnica.

Opcionalmente, pode usar da ajuda de um Kage Bunshin ou outra pessoa para realizar a rotação do chakra, e assim reduzir o tempo de preparação: o clone gasta a ação de movimento para ajudar criar o Rasengan e você ataca com uma ação padrão. Mesmo um Kage Bunshin comum (sem a aptidão Clone Verdadeiro) consegue ajudar na criação do Rasengan.

O inimigo atingido sofrerá dano igual a $2 + \text{Nível do Poder} + 1/2 \text{ do Espírito}$ (arredondado para cima). Se desejar não atacar no mesmo turno, o usuário pode manter o Rasengan em sua mão com uma ação parcial (duração sustentada).

O alvo é jogado a 3m de distância e deve passar em um teste de Vigor ($\text{Dif } 7 + \text{Nível do Poder} + 1/2 \text{ do Espírito}$, arredondado para cima) para não cair ao chão, ou de Acrobacia (+2 de dificuldade).

O Rasengan destrói qualquer arma comum que seja usada como um bloqueio, resultando numa falha na defesa, mesmo sob o efeito Energizar. Não é possível utilizar o Rasengan com meta-aptidões.

RASENGAN COMPLETO

- ❖ **Pré-requisito:** Poder Rasengan nível 6, Espírito 14 (ou 12 + Chakra Expandido)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

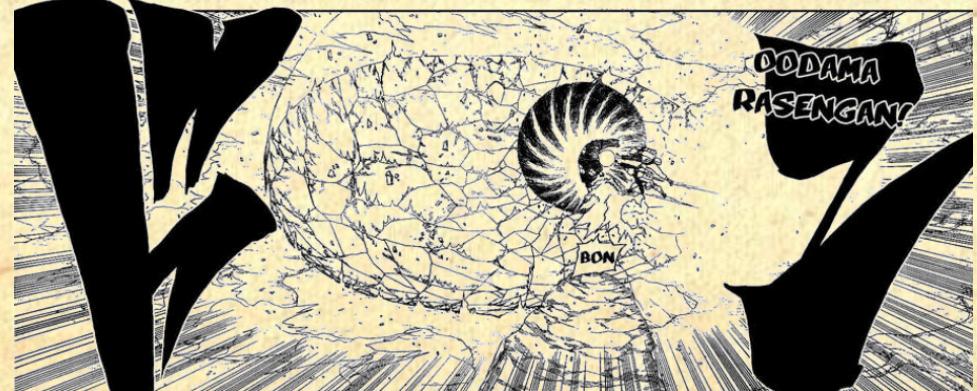
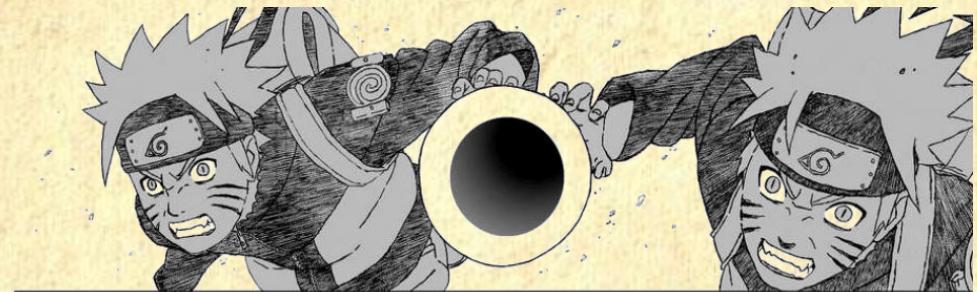
O Rasengan Completo possui o mesmo funcionamento do Rasengan Básico, porém com as diferenças a seguir. O personagem possui habilidade o suficiente realizar a rotação de chakra em menos tempo, despendendo apenas uma Ação Padrão para preparar e atacar com

técnica. Se desejar, o personagem pode escolher que ainda só consegue utilizar este poder com a ajuda de um Kage Bunshin, mas o clone somente precisa de uma ação livre para isso.

No Rasengan Completo, você possui maior controle do fluxo de chakra e consegue extrair o máximo da capacidade ofensiva da técnica, causando dano igual a Nível do Poder + Espírito.

OODAMA RASENGAN

- ❖ **Pré-requisito:** Poder Rasengan nível 7; Espírito 16 (ou 14 + Chakra Expandido); Técnica Poderosa
- ❖ **Ação:** Completa (Padrão + Meta-aptidão)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder



O personagem ganha a capacidade de ampliar o dano da técnica consumindo mais tempo na preparação do Rasengan, que se torna uma esfera de energia com tamanho surreal (cerca de 0,5m de diâmetro).

O Oodama Rasengan possui o mesmo funcionamento do Rasengan Completo, porém aplicando a meta-aptidão Técnica Poderosa para aumentar o dano. Além disso, o teste para se manter de pé recebe +1 nível de dificuldade.

RASENGAN ELEMENTAL

- ❖ **Pré-requisito:** Poder Rasengan nível 9; Elemento nível 2
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Custo de Chakra:** 2 +1 por nível do poder

Este é o Rasengan em sua forma verdadeira, visto que foi originalmente desenvolvido para incluir a utilização de um elemento. É necessário, antes de tudo, que o usuário possua ao menos nível 2 em algum desses três poderes de ninjutsu elemental: Katon, para Enka Rasengan; Raiton, para Raiō Rasengan; ou Fuuton para Rasen Shuriken.

O Rasengan Elemental usa as mesmas regras do Rasengan Completo, com as seguintes diferenças.

Efeito Elemental: o Rasengan adquire as vantagens e desvantagens do elemento usado (Raiton, Katon ou Fuuton), mas não o bônus de dano.

Dano Irresistível: o Rasengan causa sempre no mínimo grau de dano 2 no alvo diretamente atingido.

Área de Efeito: após atingir o alvo, o Rasengan explode, atingido a todos a até 10m do alvo direto. Essas outras criaturas atingidas não são afetadas pelo Dano Irresistível.

Dano Colateral: o grande poder do Rasengan Elemental também causa prejuízo ao usuário. Você sofre o dano base do Rasengan Elemental com grau 1.

Senpou Rasengan: caso possua o poder Senjutsu, você poderá gastar 1 ponto de Chakra Senjutsu, adicional ao custo normal da técnica, para transformá-la num ataque à distância (teste de CD contra a defesa do alvo), com alcance comum do poder elemental usado. Usar desta forma não lhe causa dano colateral.

JUTSUS BÁSICOS

Esses são os jutsus que todo genin possui assim que deixa a academia. Por serem básicos, são gratuitos a todos os personagens.

BUNSHIN NO JUTSU - (TÉCNICA DE DUPLICAÇÃO)

- ❖ **Ninjutsu Rank E**
- ❖ **Ação:** Movimento ou Padrão (ver texto)
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 ou 4 (ver texto)

Cria um ou dois clones ilusórios do personagem. Seja qual for a quantidade de clones criados, o usuário sempre gastará 1 ponto de chakra na execução da técnica.

Os clones são apenas imagens, ou seja, servem somente para confundir o inimigo; não podem usar jutsus ou manobras, nem causar dano ao adversário. Quando os clones são tocados por qualquer criatura ou objeto, o efeito do jutsu termina. Os clones possuem todas as ações de combate, porém não têm iniciativa e agem no mesmo turno do usuário.

JUTSUS BÁSICOS

Você pode utilizar o Bunshin no Jutsu para fintar o oponente, fazendo-o se mover no campo de batalha para confundir o inimigo ou fingindo ataques. Fazer isso aumenta o tempo da técnica para uma ação padrão e o custo de chakra para 4. Você faz um teste de Prestidigitação contra a Prontidão do inimigo. Se for bem-sucedido, o oponente estará *fintado* contra seu próximo ataque corporal ou arremesso de projétil. Se forem usados dessa forma, os clones não pode realizar outras ações e desaparecem logo após o ataque do usuário.

HENGE NO JUTSU - (TÉCNICA DE TRANSFORMAÇÃO)

- ❖ **Ninjutsu Rank E**
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Custo de Chakra:** 1

Permite ao usuário transformar-se em outra pessoa, mudando sua aparência. Esse jutsu também pode ser usado para se transformar em um animal ou objeto de mesma categoria de tamanho do usuário.

O personagem não faz teste para utilizar o Henge no Jutsu. Contudo, qualquer um que interaja com o mesmo enquanto estiver transformado terá direito a um teste de Percepção, Dif igual a 7 + nível da perícia Disfarces do usuário. Se for bem-sucedido, a pessoa notará algum pequeno erro da transformação, e saberá que se trata de alguém utilizando o Henge.

O Henge pode ser utilizado para camuflar pequenos detalhes no personagem, como cicatrizes, sinais de pele, forma e cor do cabelo... Contudo, ele é imediatamente cancelado quando entrar em conflito com o uso de alguma técnica.

KAI

- (LIBERAR)

- ❖ **Ninjutsu Rank D**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** igual ao custo do Genjutsu cancelado
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Esse jutsu permite ao usuário libertar outra pessoa ou si mesmo de um Genjutsu. Nessa técnica, o usuário realiza um teste de Espírito ou Inteligência contra a dificuldade de resistência do Genjutsu a ser cancelado (sem as reduções dos sucessivos testes de Notar Genjutsu). O custo de chakra da técnica Kai é o mesmo custo de chakra do Genjutsu a ser cancelado.

Utilizar esta técnica em si mesmo não requer teste nem custo de chakra, mas é necessário que você tenha sido bem-sucedido antes no teste de notar genjutsu (ver Magen, pág. 233). Você pode usar Kai mesmo que o genjutsu tenha lhe deixado *paralisado*, *indefeso* ou com suas ações sob controle ou restrição.

O usuário pode usar a técnica Kai para cancelar seus próprios jutsu, sem necessidade de teste ou custo de chakra.

KAWARIMI NO JUTSU

- (TÉCNICA DE SUBSTITUIÇÃO DE CORPO)

- ❖ **Ninjutsu Rank E / Shunjutsu**
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 1
- ❖ **Selos de Mão:** Opcional.

JUTSUS BÁSICOS

Esse jutsu permite ao usuário trocar rapidamente de lugar com um objeto de aproximadamente mesmo tamanho que esteja na área ao redor ou que carregue consigo. O personagem ainda pode usar punhados de folhas, terra, pedras ou areia caso não possua algum objeto por perto no momento da substituição. Realizar isto no momento do ataque do oponente cria uma ilusão de ótica que o faz pensar que a investida foi bem-sucedida. Nesse momento, o usuário pode se aproveitar da distração do oponente para atacá-lo de forma mais efetiva ou fugir do campo de batalha.

Uma vez por cena, o usuário poderá anunciar o uso do Kawarimi como uma ação defensiva, consumir 1 ponto de chakra, e evitar completamente o ataque oponente, sem que qualquer teste seja feito (nem do atacante, nem do defensor). Feito isso, o adversário acerta o corpo substituto, enquanto o usuário se movimenta rapidamente para qualquer direção, podendo usar o máximo de seu deslocamento. O movimento feito pelo Kawarimi não gera ataque oportuno.

Você pode usar Kawarimi contra projéteis e ataques comuns. Também pode usar contra técnicas do tipo projétil (como os efeitos Canhão e Flechas) ou corpo-a-corpo (como o efeito Lâmina de Raios e o Rasengan).

Não é possível usar Kawarimi se estiver *desprevenido*, *fintado* ou com restrições de movimento (como estar *agarrado* ou *impedido*, por exemplo). Também não é possível usar contra ataques em área.

Sendo bem-sucedido o Kawarimi, o usuário ganha direito a um teste resistido de Furtividade contra a Prontidão do oponente para se esconder em algum lugar possível dentro de seu deslocamento (que é reduzido à metade pelas regras de Furtividade). Fazer isso requer uma ação padrão, além de camuflagem ou cobertura para se esconder. Veja mais na perícia Furtividade, pág. 41.

KINOBORI

- (TÉCNICA DE ESCALAR ÁRVORES)

- ❖ **Ninjutsu Rank E / Controle de Chakra**
- ❖ **Ação:** Livre
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Ao concentrar chakra em seus pés, o usuário é capaz de manter-se preso a qualquer tipo de superfície, conseguindo então caminhar sobre paredes, subir árvores correndo pelos seus troncos ou andar pelo teto, de cabeça para baixo. O usuário consome 1 ponto de chakra e os efeitos de Kinobori duram por toda a cena.

O usuário não precisa realizar testes para andar sobre paredes ou pelo teto, a menos que alguma situação retire seu equilíbrio ou concentração, sendo então necessário um teste de Atletismo para se agarrar a algo ou Acrobacia para recuperar o equilíbrio, a depender da situação.

SHUNSHIN NO JUTSU

- (TÉCNICA DE MOVIMENTAÇÃO INSTANTÂNEA)

- ❖ **Ninjutsu Rank D / Shunjutsu**
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 1

A Técnica de Movimentação Instantânea dos ninjas consiste em um movimento super-rápido que é quase impossível de ser acompanhado a olho nu. Se visto por uma pessoa comum, parece como se o usuário

estivesse se teletransportando. Na verdade, ocorre que o personagem carrega seu corpo com chakra e se movimenta em alta velocidade.

Na técnica, o usuário consome 1 ponto de chakra e pode se locomover até o máximo de sua capacidade de movimento. Como efeito de cena, folhas, nuvem de fumaça, areia, ou qualquer outro artifício pode ser usado pelo personagem para incrementar o jutsu. É uma técnica meramente de apresentação, e não proporciona qualquer vantagem em combate, pois qualquer ninja consegue acompanhar o movimento do usuário.

TADAYOU - (CAMINHAR SOBRE ÁGUAS)

- ❖ **Ninjutsu Rank D / Controle de Chakra**
- ❖ **Ação:** Livre
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Essa técnica permite ao usuário andar sobre a água ou qualquer líquido não inflamável ou ácido. Os testes desta técnica são feitos pelo atributo Espírito, mas somente são necessários caso alguma situação retire o equilíbrio ou concentração do usuário.

Nível Shinobi	Dinheiro Inicial	Nível Shinobi	Dinheiro Inicial
Genin	100	Jounin	13.000
Chuunin	1.000	Jounin Elite	36.000
Jounin Especial	5.000	Sannin/Kage	88.000

EQUIPAMENTOS

Esta parte se dedica as regras e descrições dos equipamentos que um personagem pode ter. Primeiro, estão as descrições e no final do capítulo estão as tabelas com todos os itens disponíveis para compra.

DINHEIRO INICIAL

O Ryo é a moeda padrão em Naruto. Os PJs já iniciam o jogo com certa quantidade dinheiro e itens, e podem conseguir mais recebendo pagamentos pelas suas missões. A quantidade de dinheiro inicial depende do nível shinobi (ver tabela ao lado).

EQUIPAMENTOS INICIAIS

Os personagens são Ninjas afiliados a uma Vila, fazendo parte de seu corpo militar. Dessa forma, todo e qualquer equipamento ou arma que necessitarem são providenciados pela Vila, sem custos.

Assim, se necessitarem de kunais, shurikens, tarjas explosivas ou mesmo uma katana para realizar uma missão, a Vila irá fornecer isso ao personagem. Entretanto, a Vila não oferece ao seu Ninja mais do que ele realmente precisa (normalmente, isso significa mais do que ele possa carregar).

Para ter itens adicionais, ou algum item próprio que normalmente não é cedido pela Vila, o personagem pode gastar seu dinheiro inicial ou os pagamentos das missões para compra-los. Também é possível vender um item, recebendo metade de seu valor (para vendas melhores, é necessário teste de Barganha).

EQUIPAMENTOS

COMPARTIMENTO DE ITENS

A quantidade de itens que um personagem pode levar consigo é medida em **compartimentos**.

O personagem não pode carregar 18 shurikens com as mãos. Logo, ele precisa coloca-las em algum lugar. Se comprar uma Bolsa com Cinto, ele ganha 1 compartimento e pode guardar essas shurikens.

Ou seja: os itens como bolsa, mochila e semelhantes fornecem ao personagem uma quantidade de compartimentos para colocar seus equipamentos.

Assim, é possível ter, por exemplo, 1 coldre que fornece 1 compartimento e nele guardar 10 kunais; ou 1 bolsa com cinto que também fornece 1 compartimento e carregar 18 shurikens. Armas diferentes de projéteis, como espadas e arcos, também ocupam 1 compartimento e já possuem bainhas, aljavas ou equipamentos necessários para serem carregadas.

Na lista de equipamentos há escrito quantos compartimentos são necessários para cada item e qual seu custo de compra.

Você ainda pode mesclar mais de um tipo de item no mesmo compartimento, colocando metade da quantidade de cada, desde que sejam armas de arremesso simples ou explosivos. Então é possível, por exemplo, colocar 5 kunais e 9 shurikens no mesmo compartimento.

Limite de Compartimentos: O personagem pode carregar consigo até 3 compartimentos de itens, sem penalidades. Caso o personagem leve consigo itens em mais de 3 compartimentos preenchidos, sofrerá redução de 3m em seu deslocamento e -1 de precisão, para cada compartimento excedente, em todos os testes que necessitem de

mobilidade, Força ou Agilidade. O deslocamento não pode ser reduzido abaixo de 10m por esta regra.

Itens Desprezíveis: São itens que não fazem qualquer diferença dentro do combate e não contam nas regras de compartimentos, sendo normalmente levados nos bolsos. Um livro, um chaveiro ou uma foto são exemplos. Um item é considerado desprezível se o Mestre decidir que é, e isso pode variar a cada situação. Uma pequena ração de viagem pode ser considerada desprezível, por exemplo, mas nunca seria caso a sobrevivência e o controle da alimentação fossem fatos importantes na missão do personagem.

ARMAS

Todo ninja usa armas, ainda que seja uma simples kunai. Existem os mais variados tipos de armas, que são divididas em outras tantas categorias.

TIPOS DE ARMAS

Naturais, Simples, Marciais e Especiais. Quanto à facilidade de uso, as armas são divididas em quatro grupos.

Armas naturais: são provenientes do próprio corpo, como garras e presas, e variam pela espécie e habilidades da criatura. Se uma criatura possui uma arma natural, sua forma de usar e dano estarão na descrição dela.

Armas simples: são aquelas de fácil manejo, que qualquer criatura inteligente (e com capacidade para manipular instrumentos) sabe usar. Kunais, shurikens e lanças são exemplos de armas simples. Todos os personagens sabem usar todas as armas simples.

EQUIPAMENTOS

Armas marciais: são aquelas mais familiares aos adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Para saber usar corretamente uma arma marcial é necessária a aptidão Usar Arma.

Armas especiais: armas deste tipo são raras e difíceis de dominar, normalmente exigindo muito treinamento, como a *Samehada*. Armas especiais possuem regras únicas e nem sempre se enquadram em outras categorias de armas. Para saber usar corretamente uma arma especial é necessária a aptidão Usar Arma. A lista de armas especiais pode ser encontrada no Livro de Hijutsus.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre -3 no teste de ataque. Também recebe a mesma penalidade se usar a arma com a mão inábil (personagens com a aptidão Ambidestria não sofrem esta penalidade, pois possuem treinamento com as duas mãos).

Corpo-a-Corpo. Armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes e são subdivididas em quatro tipos:

Leve. Esta arma pode ser usada com uma mão, e se beneficia da aptidão Acuidade. É necessário nível 8 ou mais em Força ou Destreza para se empunhar uma arma leve. As armas de arremesso que podem ser usadas no corpo-a-corpo (como kunai) também são consideradas armas leves, mas não possuem pré-requisito de atributo para serem empunhadas. Toda arma leve pode receber o benefício da aptidão Acuidade.

Mediana. Esta arma possui maior letalidade e peso que uma arma leve, mas ainda pode ser usada com uma mão. É necessário nível 10 ou mais em Força ou Destreza para se empunhar uma arma mediana.

Longa. Estas armas devem ser usadas com as duas mãos e dobram o alcance natural do atacante, aumentando para 2m para atacantes *pequenos* e *médios*, 4m para personagens *grandes*, 6m para *enormes* e

assim por diante. É necessário nível 10 ou mais em Força ou Destreza para se empunhar uma arma longa.

Pesada. Esta arma deve ser usada com as duas mãos e possui grande poder letal. Armas pesadas possuem maior dano, mas não podem ser utilizadas com aptidões de manobra, a menos que a aptidão permita explicitamente. É necessário Força 12 ou mais para se empunhar uma arma pesada.

Quando você ataca com uma arma de corpo-a-corpo, some a metade de seu nível de Força ao dano da arma para saber o dano base de seu ataque (veja Dano de Combate, pág. 257).

Ataque à Distância. Armas de ataque à distância podem ser de *arremesso* ou de *disparo*.

Arremesso: a própria arma é atirada, como uma kunai. Arremessar uma arma que não tenha sido feita para isso provoca -3 de precisão no teste de ataque, com alcance máximo de 3m.

Disparo: a arma atira um projétil, como um arco. É necessário nível 8 ou mais em Destreza para se empunhar uma arma de disparo simples, e nível 10 ou mais para uma arma de disparo marcial.

Quando você ataca com uma arma à distância, some a metade de seu nível de Destreza ao dano da arma para saber o dano de seu ataque.

Munições: Armas de disparo, como arcos e bestas, necessitam de munições (flechas e viroles). As armas e as suas munições dividem o mesmo compartimento.

Armas Improvisadas. Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (cadeiras, garrafas quebradas, etc.) provoca penalidade de -3 de precisão no teste de ataque. O dano e o crítico de uma arma

EQUIPAMENTOS

improvisada são determinados pelo Mestre, de acordo com seu tamanho e material. Por exemplo, uma perna de cadeira é parecida com uma clava, então poderia ter dano +3. Uma garrafa quebrada pode ser comparada a uma kunai, então poderia ter dano +1.

QUALIDADES DAS ARMAS

Preço. É o preço de uma unidade da arma ou item. Inclui acessórios básicos, como bainhas para armas corpo-a-corpo e aljavas para armas de disparo. Para armas de arremesso e demais itens, é preciso comprar coldre ou bolsa com cinto separadamente.

Dano. É o dano causado pela arma sempre que o personagem acerta um ataque. O dano indicado nas tabelas não varia pelo tamanho do personagem (criaturas de tamanho maior ou menor que Médio possuem ajustes próprios de dano pelo atributo Força, seguindo a Tabela de Tamanhos, pág. 271).

As armas de arremesso precisam ser jogadas, pelo menos, na quantidade informada na Tabela de Armas para causar dano (por exemplo, as Shurikens possuem o valor (3) ao lado, o que significa que precisam ser lançadas 3 unidades para causar o dano dito na tabela). Veja mais em Lançar Projétil, pág. 264.

Armas duplas (D). Armas duplas possuem dois danos. Se atacar com somente uma extremidade da arma, use o primeiro dano. Se atacar com as duas extremidades, some os danos. Lutar com uma arma dupla é o mesmo que usar uma arma em cada mão e necessita da aptidão Ambidestria.

Crítico. Quando um personagem acerta um ataque com um resultado 15 ou 16 nos dados, consegue um acerto crítico. Algumas armas têm margem de ameaça maior que 15-16. Por exemplo, um acerto com uma Cimitarra pode ser um crítico com um rolamento 14, 15 ou 16.

Alcance. Você pode atacar um alvo dentro deste alcance da arma sem sofrer penalidades (por exemplo, até 25m para uma besta leve). Para uma distância até o dobro do alcance da arma, você sofre uma penalidade de -1 na precisão de ataque (até 50m para um arco composto). Para até o quádruplo do alcance (até 100m para um arco composto), você sofre -3 na precisão de ataque. Você não pode atacar um alvo além dessa distância.

Compartimento. Informa o peso e volume da arma, medidos em compartimentos. São dois valores: o primeiro informa a quantidade de itens, e o segundo a quantidade de compartimentos que eles ocupam (para as kunais, por exemplo, há 10/1, o que significa que 10 kunais ocupam 1 compartimento; já para espada grande há 1/2, o que significa que 1 única espada grande ocupa 2 compartimentos de itens). Itens marcados com “—” têm peso desprezível, exceto quando carregados em grandes quantidades.

Tamanho. Toda arma tem uma categoria de tamanho, que indica para qual tipo de criatura ela se destina. Assim, uma arma Média é própria para personagens Médios, como humanos. A tabela de armas constante neste livro foi feita para personagens médios. Armas para personagens maiores ou menores que Médios podem ser mais caras, mais baratas e/ou mais difíceis de serem encontradas, a critério do Mestre.

Um personagem pode usar uma arma com uma categoria de tamanho menor ou maior que a sua própria. No entanto, fazer isso causa uma penalidade de -3 na precisão de ataque. Um personagem não pode usar uma arma duas ou mais categorias de tamanho diferentes da sua.

Tipo. Uma arma causa dano por corte, perfuração ou esmagamento. Certas criaturas podem ser resistentes a certos tipos de dano.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Aian Nakkuru: Um par de armas leves que consistem em soqueiras com lâminas ao final. São feitas com um metal especial que facilita a infusão de chakra, qualquer que seja o tipo (comum, elemento, hijutsu...). É necessário Força ou Destreza 10 para usá-las.

Atacar com a parte da soqueira causa dano do tipo esmagamento. Atacar com as lâminas exige Ambidestria e causa dano do tipo corte. O valor do dano de arma é o mesmo; somente o tipo do dano é alterado.

As aian nakkuru também podem ser usadas como armas de arremesso, tendo +1 de dano de arma cada uma. Somente é possível arremessar uma única unidade da aian nakkuru com cada mão.

No combate corpo-a-corpo, você pode usar o efeito Energizar ou Afiar (Fuuton) para formar uma densa lâmina de chakra ao seu redor do fio da Aian Nakkuru. Usar com Energizar concede +1 de bônus de dano base, e usar com Afiar aumenta o bônus para +2 de dano base.

Estas armas foram feitas para serem usadas em par. Você não recebe estes bônus de dano caso use somente 1 unidade, nem recebe os benefícios em dobro caso use o par completo.

Essas armas ficam presas à mão, por terem formato de soqueiras, e gera -2 de penalidade nos testes de Desarmar contra o usuário.

A aptidão Acuidade se aplica a Aian Nakkuru.

Arco Composto: este arco é feito com materiais melhorados e dispara com mais força que um arco comum, tendo mais alcance e causando maior dano. Usar um arco composto exige as duas mãos.

Arco Curto: este arco bastante comum é próprio para caçadas, pois o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas e outros ambientes fechados. Exige as duas mãos.

Arco Longo: este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Diferente do arco curto, é próprio para campos de batalha e outras áreas abertas — seu longo alcance permite atingir o inimigo a grandes distâncias. Exige as duas mãos.

Ataque Desarmado: você pode atacar com um soco ou chute — ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo — como se fosse uma arma de corpo-a-corpo. No entanto, um ataque desarmado causa apenas dano não-lethal. Você pode escolher ataque desarmado para aptidões como Especialista.

Bastão: um cajado apreciado por viajantes e camponeses. O bastão é uma arma dupla: você pode usá-lo com as aptidões Ambidestria e Bloqueio Ambidestro. Se não possuir Ambidestria, ainda pode usar o bastão, mas com dano de arma +2 (e não +2/+2).

A leveza e versatilidade do bastão também o permite ser usado com a aptidão Acuidade.

Besta Leve: um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

Besta Pesada: versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Usar esta besta também exige as duas mãos.

Bomba de Fumaça: pequenas esferas que ao serem jogadas contra o chão criam uma pequena cortina de fumaça, ideal para ações furtivas ou para distrair o oponente. Bombas de fumaça criam uma área de camuflagem parcial, no formato de meia-esfera com 10m de diâmetro e dureza zero, por 3 turnos do usuário.

EQUIPAMENTOS

A bomba pode ser jogada a até 6m de distância. Usar qualquer quantidade é uma ação padrão. Ao usar mais de uma bomba, some suas áreas de efeito.

Alvos dentro da área da fumaça têm direito a realizar a manobra Evadir, ou outra defesa capaz de retirá-los da área, contra um teste de CD do usuário.

Bomba Luminosa: são pequenas esferas que ao serem jogadas contra o chão criam um forte brilho que ofusca aqueles em sua região de efeito (meia-esfera com 10m de diâmetro), ideal para ações furtivas ou para distrair o oponente. O brilho forte deixa todos da região de efeito *ofuscados* por 3 turnos enquanto estiverem na área. A bomba luminosa segue as mesmas regras de uso e de defesas da bomba de fumaça.

Chicote: Uma arma mediana. Você pode atacar um inimigo a até 4m com um chicote. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário, permitindo realizar as manobras desarmar e derrubar sem as penalidades comuns. A aptidão Acuidade se aplica ao chicote.

Chokutō: Uma espada longa, com lâmina reta de um gume. É uma arma derivada das espadas da antiga China, normalmente levada amarrada na cintura. A aptidão Acuidade se aplica a esta arma.

Cimitarra: uma espada com a lâmina curva, leve e muito afiada.

Clava: um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

Corrente com Cravos: Uma arma mediana. você pode atacar um inimigo a até 4m com uma corrente com cravos. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário, permitindo realizar as manobras desarmar e derrubar sem as penalidades comuns.

Espada Curta: é o tipo mais comum de espada, muito usada por soldados, legionários e guardas de milícia — ou como arma secundária. Mede entre 40 e 50cm de comprimento.

Espada de Duas Lâminas: Uma arma dupla pesada. Duas espadas longas, presas em lados opostos de um mesmo cabo.

Espada Grande: enorme e muito pesada, esta espada tem 1,5m de comprimento. É uma das armas mais poderosas que uma criatura Média consegue empunhar.

Espada Longa: Espada de dois gumes com lâmina reta medindo entre 80cm e 1m.

Florete: a lâmina leve e fina desta espada torna a arma muito precisa. A aptidão Acuidade se aplica ao florete. Contudo, usá-la sem Acuidade causa penalidade de -1 de dano base.

Foice: diferente da ferramenta usada por fazendeiros, uma foice de combate é mais forte e balanceada. Tentar bloquear uma foice desarmado causa -1 de precisão no teste de CC.

Fuuma Shuriken: trata-se de uma shuriken gigante, uma arma de arremesso pesada de difícil manuseio, mas de equivalente poder letal. Somente é possível arremessar uma única Fuuma Shuriken por ação. Esta arma possui três tipos diferentes:

Gigante: [requer For ou Des 12] A versão mais simples que consiste literalmente em uma shuriken gigante. É a que causa maior dano, porém também ocupa mais espaço. Quando uma criatura é atingida por essa arma, ela deve testar Vigor (dif 7 + Destreza do atacante) ou ficará *caída* conforme o impacto do projétil massivo a empurra para trás. Esta versão pode ser usada com a manobra Puxar Projétil da arma Kousen.

Lâmina Reta: [requer For ou Des 10; Ponto Cego] Essa versão portátil é inteiramente desmontável. Você pode amarrar um fio Kousen nesta

EQUIPAMENTOS

arma e puxá-lo após o arremesso, fazendo as lâminas se separem e dificultar a defesa do alvo. Neste caso, você realiza uma Finta durante o arremesso, usando Destreza no lugar da Agilidade.

Kage Fushä: [requer For ou Des 8; Ponto Cego] Sendo a mais utilizada mundo afora, o Moinho de Vento das Sombras é uma shuriken dobrável de lâmina curva, similar a uma hélice. Ela funciona da mesma maneira que a versão de lâmina reta, porém possui menos dano com uma margem de crítico maior. Em contrapartida, esta arma não recebe os benefícios da aptidão Crítico Aprimorado nem qualquer outro do mesmo tipo.

Katana: a espada tradicional do samurai, e usada por alguns ninjas, tem lâmina levemente curva e apenas um gume. Apesar de grande, com treinamento especial (Ambidestria), pode ser usada com uma só mão, sem alteração no dano.

Daisho: Quando se compra Usar Arma: Katana, você também recebe proficiência para usar a Wakizashi. Todos os benefícios que você possuir para a Katana (por exemplo, a aptidão Especialista) também são aplicados para a Wakizashi. Se possuir Força ou Destreza 12, você pode empuistar uma Katana e uma Wakizashi ao mesmo tempo usando a aptidão Ambidestria.

A aptidão Acuidade se aplica a Katana.

Kousen: São linhas de aço comumente usadas para prender inimigos ou realizar combinação de ataques com tarjas explosivas, kunais e shurikens. Kousen é uma arma complementar que deve ser usada amarrada em projéteis (shurikens ou kunais). Atacar dessa forma é um teste de CD e não se pode usar essas manobras com Ataque Múltiplo.

Projétil com Linha: shurikens e kunais possuem orifícios nos quais o kousen pode ser amarrado. Você pode deixar esses projéteis já preparados dessa forma dentre os seus equipamentos. Neste caso, o

número máximo de itens de projétil por compartimento é reduzido pela metade. Cada projétil com kousen tem alcance máximo de 15m.

Puxar projétil: quando você arremessa uma kunai ou shuriken que tem um kousen amarrado, caso erre o ataque, você pode usá-lo para puxar o projétil de volta para si, para apanhar a arma, ou puxar na direção do inimigo, para ataca-lo novamente na mesma ação. O segundo ataque recebe -2 de penalidade de precisão.

Amarrar: esta manobra somente pode ser feita contra um alvo *desprevenido* ou *indefeso*; também pode ser usada contra alvos *fintados* se você possuir Des 12. Você arremessa 6 projéteis amarrados com kousen (3 em cada mão) e os puxa para que se enrolem no corpo do alvo, que ficará *impedido* (a condição *desprevenido/indefeso* é mantida). Manter o alvo preso requer concentração e somente é possível usar esta manobra contra um único alvo.

Escapar das amarras é uma ação padrão e não requer testes. Opcionalmente, a vítima pode tentar se livrar com uma ação de movimento e um teste bem-sucedido de Força ou Escapar, Dif 17.

Kunai: Armas clássicas dos ninjas, pequenas e versáteis. Podem ser utilizadas tanto no combate corporal quanto a distância, embora seu alcance seja menor do que o das shurikens.

Usar em combate à distância é teste de CD e causa dano dependente do atributo Destreza. Você pode usar a kunai no combate corpo-a-corpo, como uma arma leve. Usar em combate corporal é teste de CC e causa dano dependente do atributo Força (ver Dano de Combate, pág. 257).

Lança: “lança” é o nome de qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica, com grande facilidade de fabricação. Uma lança pode ser arremessada usando a habilidade CC no teste de acerto e o atributo Força no cálculo de dano.

EQUIPAMENTOS

Leque Gigante: Uma arma longa rara, natural da Vila Oculta da Areia. Os dois suportes do leque são feitos de aço, enquanto que o tecido interno é bem mais resistente que leques comuns. Quando fechado, pode ser usado como arma de esmagamento. E quando aberto, o usuário brande no ar e utiliza chakra para criar fortes ventanias.

O leque gigante pode ser usado para executar técnicas do elemento Fuuton sem uso de selos de mão. Para isso, não deve haver ninguém próximo a pelo menos 2m de distância, para que tenha liberdade para movimentar o leque.

Esta arma também permite usar a aptidão Potencializar para seu poder Fuuton gratuitamente, sem a necessidade de comprar a aptidão.

Embora seja uma arma longa, o Leque Gigante requer somente Destreza 8 para ser empunhado. A aptidão Acuidade se aplica a esta arma.

Maça: bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na extremidade, a maça é muito usada por religiosos que fazem votos de não derramar sangue. De fato, um golpe de maça nem sempre derrama sangue, mas esmaga ossos...

Machado: diferente de uma machadinha, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis.

Machado Grande: este imenso machado com lâmina dupla é uma das armas mais perigosas que existem. Você pode atacar com esta arma usando uma ação completa para ganhar +1 de dano de arma. Você não pode utilizar aptidões de manobra se atacar desta forma (mesmo as que forem permitidas para armas pesadas).

Martelo de Guerra: outra ferramenta modificada para combate, o martelo de combate é muito eficiente contra alguns tipos inimigos mais resistentes a danos por corte ou perfuração.

Ninja-To: este é o sabre ninja. A diferença entre a espada ninja e a katana samurai se dá na sua forma: a ninja-to tem forma reta e ponta também reta, pois é carregada nas costas e sacada em um corte vertical para baixo; enquanto que a katana possui uma leve curvatura e ponta semicurava, e o samurai leva sua espada na altura da cintura, realizando um corte transversal de baixo para cima ou horizontal.

A aptidão Acuidade se aplica a Ninja-To.

Nunchaku: formado por dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente ou tira de couro, o nunchaku era usado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma. Você pode usar o nunchaku para executar a manobra agarrar sem as penalidades comuns.

Pique: essencialmente uma lança muito longa, é a arma perfeita para guardas medrosos, que não querem ficar perto de seus inimigos.

Sai: parecida com um grande garfo de metal, a adaga sai é própria para prender as armas do oponente. Você pode usar esta arma para executar a manobra desarmar sem as penalidades comuns.

Essas adagas também podem ser usadas como armas de arremesso, tendo +1 de dano de arma cada uma. Somente é possível arremessar uma única adaga com cada mão.

Senbon: São agulhas compridas e metálicas, usadas como projéteis. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar três senbons. Além disso, o formato comprido das senbons ainda permite que estas possam ser usadas no combate corpo a corpo.

EQUIPAMENTOS

Usar em combate à distância é teste de CD e causa dano dependente do atributo Destreza.

Você pode usar a senbon no combate corpo-a-corpo, como uma arma leve. Usar em combate corporal é teste de CC e causa dano dependente do atributo Força (ver Dano de Combate, pág. 257).

Shuriken: pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar três shurikens.

Tacape: versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Não é uma arma muito elegante, mas faz o serviço.

Tantō: simplesmente uma pequena espada, usada por diversos ninjas de nível chuunin ou maior, mesmo os ninjas médicos. Normalmente amarrada nas costas, é fabricada em diversas versões. A versão da Anbu Raiz, por exemplo, é reta, com dois gumes e sem ponta, destinada para cortes e defesas.

Você pode usar a Tantō mesmo sem cumprir o pré-requisito mínimo de Força ou Destreza para armas leves, mas o dano base é reduzido em -1.

Tarjas Explosivas: São folhas de papel que explodem pelo contato ou por ativação remota através do “Tarja Explosiva: Ativar” (“Kibaku Fuda: Kassei”). Utilizadas das mais variadas formas, tarjas fazem parte de armadilhas ou técnicas de distração. Podem ser lançadas em kunais, coladas em algum objeto ou até mesmo no inimigo. As tarjas explosivas são mais utilizadas por ninjas que se apoiam em estratégia.

Você pode usar a tarja explosiva de três formas diferentes em combate:

Ativação Remota: com uma ação padrão, você pode preparar até 2 tarjas e elas explodem no tempo de 3 turnos do usuário. Antes deste tempo, você pode ativar remotamente qualquer quantidade de tarjas preparadas a até 15m de distância, com uma ação livre. Aqueles que

estiverem no raio da explosão têm direito a uma reação para fazer um teste de Agilidade e escapar dela, ou Prontidão para notar a tarja antes de explodir e fugir. A dificuldade é 7 + Inteligência do usuário. Se a criatura estiver *impedida* ou em outra condição que impeça o deslocamento, não terá direito ao teste.

Lançar com Kunai: sacar e preparar 1 tarja em 1 kunai é uma ação de movimento (além da ação de sacar a própria kunai). Quando a kunai é lançada, a tarja explode automaticamente quando entra em contato com o alvo ou em contato com algum objeto próximo a ele, inclusive o chão. Em qualquer dos casos, o usuário executa a ação Lançar Projétil enquanto o alvo realiza sua defesa. Você pode deixar kunais já preparadas com tarjas dentre seus itens, que ocupam 3 unidades por compartimento. Ao se lançar mais de uma kunai com tarja ao mesmo tempo, aplica-se a regra de dano por tarja adicional (ver a seguir).

Colar em um Inimigo: colar uma tarja em um inimigo requer um teste de Prestidigitação para enganá-lo, resistido por Prontidão. Se você for bem-sucedido, realize um teste de CC contra a reação de defesa do alvo para conseguir tocá-lo. Se você for novamente bem-sucedido, o alvo terá a tarja colada em algum ponto oculto de seu corpo (normalmente se escolhe as costas) e ela poderá ser ativada remotamente como uma ação livre (o inimigo não faz o teste de Agilidade/Prontidão quando a tarja estiver colada em seu corpo).

Dano: A explosão da tarja tem formato de uma esfera de 5m de diâmetro e quem for pego por ela sofrerá 4 pontos de dano base.

O grau de dano depende do modo que a tarja foi usada. Para ativação remota, ou quando estiver colada no inimigo, deve-se rolar 2 dados para cálculo do grau de dano. Para tarjas lançadas com kunai, o grau é determinado pelo teste de acerto ao se lançar o projétil. Neste caso, ignora-se o dano do projétil e somente a explosão da tarja é que causará dano.

EQUIPAMENTOS

Tarjas adicionais: Cada tarja adicional aumenta o diâmetro em +1m e a dificuldade dos testes de Agilidade e Prontidão em +1 nível, porém o dano somente é aumentado a partir de quinta tarja. Atacar com 5 tarjas causa 5 de dano base; com 6 tarjas, 6 de dano base e assim por diante (1 de dano base por tarja).

Armadilhas: as tarjas explosivas também são usadas fora de combate na criação de armadilhas. Para isto, veja a perícia Mecanismos, pág. 43.

Tonfa: trata-se de uma ferramenta que também era utilizada por agricultores na colheita de arroz, e que foi posteriormente adaptada como arma. A tonfa nada mais é que um pequeno bastão de madeira, com um cabo perpendicular fixado a um palmo das extremidades, permitindo movimentos circulares no ataque e boa defesa usando a parte lateral.

Wakizashi: versão mais curta da katana. A katana e wakizashi, juntas, formam um conjunto chamado daisho — são as armas tradicionais do samurai. Alguns samurais carregam a wakizashi apenas como uma peça simbólica, enquanto outros a usam como arma secundária.

Daisho: Quando se compra Usar Arma: Katana, você também recebe proficiência para usar a Wakizashi. Todos os benefícios que você possuir para a Katana (por exemplo, a aptidão Especialista) também são aplicados para a Wakizashi.

Se possuir Força ou Destreza 12, você pode empuistar uma Katana e uma Wakizashi ao mesmo tempo usando aptidão Ambidestria.

A aptidão Acuidade se aplica a Wakizashi.

ARMADURAS E TRAJES

O uso de armaduras em Naruto é pouco comum, pois nenhum ninja quer ver sua mobilidade afetada, por menor que seja. Normalmente, usam coletes de couro para dar mais proteção ao peitoral, e ter alguns bolsos adicionais para pequenos itens. Entretanto, era comum aos ninjas mais antigos utilizarem armaduras mais robustas, sendo que os ainda vivos cultivam esse hábito até hoje.

TIPOS DE ARMADURAS

Armaduras Leves e Pesadas. Quanto à facilidade de uso, peso, proteção e mobilidade para o usuário, armaduras existem em dois grupos:

Armaduras leves. Normalmente são feitas de couro, oferecendo pouca proteção, mas preço relativamente baixo e muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve demora uma ação completa. Todos os personagens podem usar armaduras leves.

Armaduras pesadas. São as mais fortes, quase totalmente feitas de escamas e placas de metal ou outros materiais rígidos. Oferecem proteção pesada, mas restringem severamente os movimentos. É necessário Força 10 ou Vigor 15.

- **Penalidade de Armadura:** é uma penalidade de precisão aplicada em Esquiva, testes de Agilidade, Acrobacia, Atletismo, Escapar e Furtividade. As armaduras pesadas possuem dois valores de penalidade: um dentro de parênteses e outro fora. Aplique o valor de fora caso possua a aptidão Usar Armaduras Pesadas, e o valor de dentro caso contrário.

Vestir ou remover uma armadura pesada demora cinco minutos.

QUALIDADES DAS ARMADURAS

Preço. Este é o preço por armaduras completas — “partes” de armaduras não costumam ser vendidas separadamente, e não oferecem proteção quando usadas de forma avulsa. Algumas podem custar mais caro ou mais barato, conforme onde são compradas, sua qualidade, negociação (teste de Barganha).

Bônus de Absorção: Cada armadura possui uma absorção, que funciona como pontos extras de Vitalidade. Assim, quando o personagem sofrer dano, primeiro reduza os pontos de absorção da armadura e somente reduza a Vitalidade após a absorção ser zerada. Quando os pontos de absorção da armadura acabam, ela fica inutilizada (ver Dureza e Quebra de Objetos, pág. 274).

Quanto mais pesada a armadura, maior a absorção. Não se pode vestir uma armadura sobre outra.

Penalidade de Armadura. Por seu peso e rigidez, algumas armaduras dificultam o uso de perícias que demandam agilidade e movimentos. Aplique a penalidade de armadura na Esquiva e em testes de Agilidade, Acrobacia, Atletismo, Escapar e Furtividade.

Compartimentos. O peso de uma armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem, ou facilitar o transporte de itens. Em geral, armaduras muito leves possuem bolsos adicionais que permitem carregar mais objetos (+1 compartimento), enquanto que armaduras pesadas impedem o personagem de carregar uma quantidade comum de objetos (-1 ou -2 compartimentos).

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

Manopla: é uma luva com proteção metálica leve nas costas das mãos e/ou antebraços. Ela permite que você realize a reação de Bloqueio sem sofrer ferimentos (regras específicas, como Afiar e Armas Especiais e Pesadas ainda devem ser observadas caso a caso).

A manopla não atrapalha o movimento das mãos e é possível realizar selos e aptidões de manobra normalmente com ela. A manopla possui absorção zero e é destruída se receber qualquer dano que ignore dureza.

Coletes: um colete de couro batido, tingido com cores características da vila pelo qual o ninja trabalha (verde para Konoha, azul para Kiri...). Pode possuir símbolos diversos, referentes à história da vila ou como algum tipo de homenagem (em Konoha, os coletes trazem o símbolo do clã Uzumaki, por exemplo).

São fabricados em duas versões. A versão comum possui bolsos adicionais, enquanto que a versão resistente possui couro reforçado para dar proteção. Os coletes somente podem ser usados por ninjas de patente Chuunin ou superior.

Armadura de Batalha: trata-se de uma meia-armadura, combinação de cota de malha e placas de metal posicionadas sobre as áreas vitais, de forma a não prejudicar muito a locomoção.

Armadura de Batalha Reforçada: trata-se de armadura de batalha mais reforçada e com elmo inclusivo, que pode ser aberto ou fechado.

EQUIPAMENTOS

TABELAS DE EQUIPAMENTOS, ITENS E SERVIÇOS

TABELAS DE ARMAS

ARMAS SIMPLES

Arma	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Ataque Desarmado	---	+0	---	15-16	---	Esmagamento

Armas Leves

Espada Curta	8 Ryos	+2	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte
Tantō	10 Ryos	+2	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte
Tonfa (par)	8 Ryos	+1/+1	---	15-16	1 par/1 comp.	Esmagamento

Armas Medianas

Clava	---	+3	---	15-16	1 item/1 comp.	Esmagamento
Lança	2 Ryos	+3	10m	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração
Maça	12 Ryos	+3	---	15-16	1 item/1 comp.	Esmagamento
Ninja-tō	20 Ryos	+3	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte

Armas Longas

Bastão ^(D)	---	+2/+2	---	15-16	1 item/1 comp.	Esmagamento
Pique	2 Ryos	+3	---	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração

Armas Pesadas

Tacape	---	+4	---	15-16	1 item/1 comp.	Esmagamento
--------	-----	----	-----	-------	----------------	-------------

Armas de Arremesso

Senbon (CC ou CD) (3)	3 Ryos cada	+1	20m	15-16	15 itens/1 comp.	Perfuração
Shuriken (3)	3 Ryos cada	+1	20m	15-16	18 itens/1 comp.	Perfuração
Kunai (CC ou CD) (3)	2 Ryos cada	+1	15m	15-16	10 itens/1 comp.	Perfuração

EQUIPAMENTOS

Armas de Disparo

Arco Curto	30 Ryos	+1	25m	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração
Besta Leve	35 Ryos	+2	25m	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração

Explosivos

Tarja Explosiva	10 Ryos cada	4	5m de Diâmetro	---	6 itens/1 comp.	Fogo
Bomba de Fumaça	10 Ryos cada	---	10m de diâmetro	---	6 itens/1 comp.	---
Bomba Luminosa	10 Ryos cada	---	10m de diâmetro	---	6 itens/1 comp.	---

ARMAS MARCIAIS

Armas Leves

Arma	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Aian Nakkuru (par)	100 Ryos	+1/+1	15m	15-16	1 par/1 comp.	Corte
Kousen (15m)	2 Ryos	---	---	---	1 item/1 comp.	---
Nunchaku	2 Ryos	+2	---	15-16	1 item/1 comp.	Esmagamento
Sai (par)	5 Ryos	+1/+1	20m	15-16	1 par/1 comp.	Perfuração
Wakizashi	15 Ryos	+2	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte

Armas Medianas

Chicote	1 Ryo	+0	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte
Chokutō	20 Ryos	+4	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte
Cimitarra	20 Ryos	+2	---	14-15-16	1 item/1 comp.	Corte
Corrente com Cravos	25 Ryos	+1	---	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração
Espada Longa	15 Ryos	+4	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte
Florete	20 Ryos	+2	---	14-15-16	1 item/1 comp.	Perfuração
Katana	20 Ryos	+3	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte
Machado	10 Ryos	+3	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte
Martelo de Guerra	12 Ryos	+3	---	15-16	1 item/1 comp.	Esmagamento

EQUIPAMENTOS

Armas Longas

Foice	18 Ryos	+4	---	15-16	1 item/2 comp.	Corte
Leque Gigante	100 Ryos	+2	---	15-16	1 item/2 comp.	Esmagamento

Armas Pesadas

Espada de Duas Lâminas ^(D)	100 Ryos	+2/+2	---	15-16	1 item/2 comp.	Corte
Espada Grande	20 Ryos	+5	---	15-16	1 item/2 comp.	Corte
Machado Grande	50 Ryos	+5 (+1)	---	15-16	1 item/2 comp.	Corte

Armas de Arremesso

Fuuma Shuriken: Gigante	10 Ryos	+5	20m	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração
Fuuma Shuriken: Lâmina Reta	15 Ryos	+3	20m	15-16	2 itens /1 comp.	Perfuração
Fuuma Shuriken: Kage Fushä	20 Ryos	+2	20m	14-15-16	2 itens /1 comp.	Perfuração

Armas de Disparo

Arco Composto/Longo	100 Ryos	+3	10m +2m x Des	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração
Besta Pesada	50 Ryos	+4	35m	15-16	1 item/1 comp.	Perfuração

Munições

Flechas para arcos (1)	1 Ryo cada	---	---	---	20 itens/1 comp.	---
Virote para bestas (1)	1 Ryo cada	---	---	---	20 itens/1 comp.	---

TABELA DE ARMADURAS

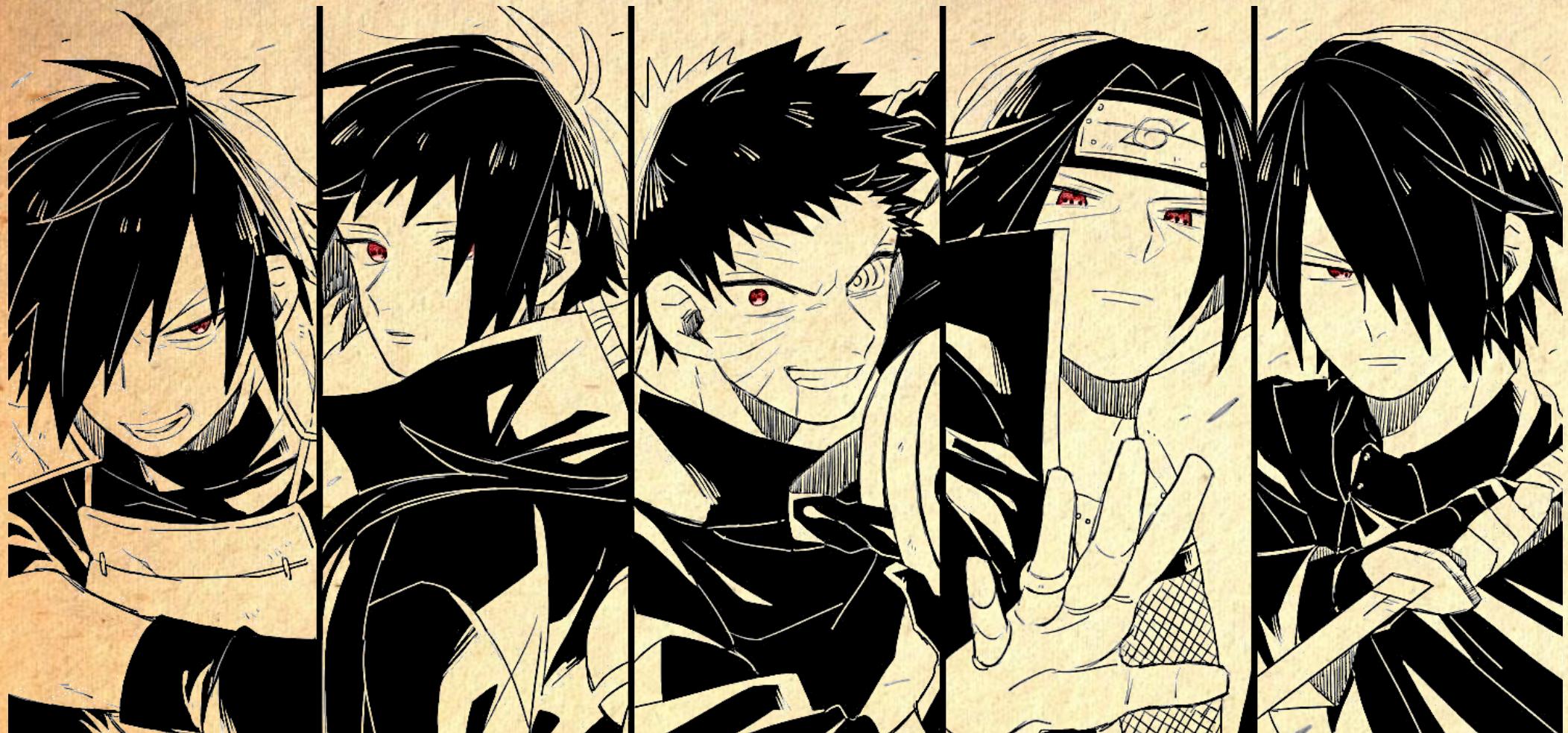
Armadura	Tipo	Preço	Bônus de Absorção	Penalidade de Armadura	Compartimentos
Roupa Comum	Leve	10 Ryos	+0	---	---
Manopla	Leve	5 Ryos	+0	---	---
Colete Ninja	Leve	100 Ryos	+0	---	+1 comp.
Colete Ninja Resistente	Leve	150 Ryos	+10	---	-1 comp.
Armadura de Batalha	Pesada	250 Ryos	+15	0 (-2)	-1 comp.
Armadura de Batalha Reforçada	Pesada	600 Ryos	+20	-2 (-4)	-2 comp.

EQUIPAMENTOS

TABELA DE ITENS E SERVIÇOS

Item	Preço	Compartimentos	Item	Preço	Compartimentos
<i>Itens Gerais</i>					
Algemas	15 Ryos	1 item/1 comp.	Bebida	1 Ryo	---
Coldre/Bolsa com cinto	1 Ryo	+1 comp.	Estadia (por noite)	5 Ryos	---
Corda (15m)	1 Ryo	1 item/1 comp.	Refeição	3 Ryos	---
Kit de artesão (5 usos)	30 Ryos	1 item/1 comp.	Mensageiro	1 Ryo por Km	---
Kit de ferramentas (5 usos)	30 Ryos	1 item/1 comp.			
Kit de medicamentos (5 usos)	50 Ryos	1 item/1 comp.	<i>Animais</i>		
Kit de Laboratório (5 usos)	50 Ryos	1 item/1 comp.	Cão de guarda	50 Ryos	---
Instrumento Musical	50 Ryos	1 item/1 comp.	Cavalo	75 Ryos	---
Lanterna	7 Ryos	1 item/1 comp.	Estábulo (por dia)	2 Ryos	---
Mochila	2 Ryos	+4 comp.	Sela	20 Ryos	---
Caneta	1 Ryo	---			
Pergaminho (Jutsus)	10 Ryos	1 item/1 comp.	<i>Veículos</i>		
Pergaminho (escrita)	1 Ryo cada	6 itens/1 comp.	Carroça	30 Ryos	---
Tarja especial (selos)	10 Ryos cada	6 itens/1 comp.	Carruagem	100 Ryos	---
Saco de dormir	1 Ryo	1 item/2 comp.	Canoa	50 Ryos	---
Ração de viagem (por dia)	1 Ryo cada	6 itens/1 comp.	Condução Terrestre	1 Ryo por Km	---
Pílulas do Soldado (ver pág. 260).	50 Ryos - frasco com 10 unidades	1 item/1 comp.	Condução Marítima	3 Ryos por Km	---

PERGAMINHO III: CLÃS E HIJUTSUS



CLÃS

CLÃ ABURAME

O clã Aburame é um dos mais importantes e conhecidos clãs de Konoha. Sua Kekkei Genkai (linhagem sanguínea avançada) permite aos membros do clã comungar seu corpo com pequenos insetos que se alimentam de chakra, os insetos kikai. Devido a essa comunhão, os membros do clã Aburame são capazes de controlar os insetos que vivem dentro de seu corpo, utilizando-os para realizar os mais diferentes tipos de jutsus, defensivos e ofensivos.

Aptidões Restritas: Kikaichuu (Inseto Parasita Destruidor); Shōkaichuu (Inseto Parasita Rastreador); Kidaichuu (Inseto Parasita Gigante); Rinkaichuu (Inseto Parasita Venenoso)

Poder Restrito: Kikai Ninpou

A técnica do Inseto Parasita Destruidor é uma prática exclusiva do clã Aburame. Quando as crianças nascem, seus corpos são oferecidos aos insetos para ser usado como um ninho. Ao longo dos anos, à medida que a criança cresce, eles são instruídos nas técnicas secretas do clã, e aprendem como os insetos podem atendê-los em combate.

A maioria dos Aburame são habitados por kikaichuu (o inseto principal da técnica, que drena chakra), no entanto a família não limita a utilização a um único tipo de inseto.

Você pode ter vários tipos de insetos dentro do corpo ao mesmo tempo. As quantidades de cada tipo são independentes e informadas nas descrições das aptidões. Contudo, não é possível ter Kidaichuu e Rinkaichuu simultaneamente, sendo obrigatório escolher somente um desses dois tipos.



APTIDÕES RESTRITAS

KIKAICHHU (INSETO PARASITA DESTRUIDOR)

O personagem possui insetos sugadores de chakra vivendo dentro de seu corpo, e os usa como arma e suporte. Cada nível deve ser comprado separadamente, como uma evolução da aptidão.

NÍVEL 1

Pré-requisito: Lidar com Animais 1

Benefício: O personagem irá hospedar um número de insetos em seu corpo a depender de seu nível em Lidar com Animais. Os insetos não serão referidos em unidade, mas sim em grupos e cada grupo de 100 insetos será referido como 1 kikaichuu.

Quantidade: O personagem terá dentro de seu corpo a quantidade de 1 kikaichuu (grupo de 100 insetos) para cada nível de Lidar com Animais. Este número é adicional a qualquer outro tipo de inseto que o personagem possua.

Controle: O kikaichuu estará sob o controle direto do personagem, e não conhece traição; não hesitará em obedecer qualquer comando e nunca poderá ser comandado por outro personagem ou criatura. Os insetos podem passar algumas informações ao personagem, com limites determinados pelo mestre.

Quando o personagem utiliza algum kikaichuu na realização de algum jutsu (por exemplo, o Mushi Bunshin no Jutsu), este kikaichuu não poderá ser usado simultaneamente para outros propósitos.

Ações: O kikaichuu só poderá realizar qualquer tipo de ação sob o controle do personagem. Qualquer comando passado ao kikaichuu será

obedecido automaticamente e contará no limite de ações do personagem:

- Liberar/Recolher: Fazer 1 ou mais kikaichuu entrar ou sair do corpo do personagem é uma ação livre.
- Atacar: Atacar com 1 ou mais Kikaichuu é uma ação padrão
- Mover: Mover 1 ou mais kikaichuu para qualquer lugar é uma ação parcial. O deslocamento do kikaichuu é de 15m por ação.

Insetos Perdidos: se estiver fora de combate e não sendo usado em alguma técnica, o kikaichuu pode ficar a no máximo 100m de distância do Aburame. Acima disto, é considerado perdido e não poderá mais ser usado. Quando um kikaichuu é destruído ou perdido um novo surgirá no corpo dele em 2 dias, através da reprodução acelerada dos insetos restantes no corpo do personagem. Um kikaichuu deixado para trás se dispersará caso fique 3 dias sem o controle do personagem.

Vitalidade e Resistência: Os insetos são frágeis, morrendo com um único e qualquer ataque de dano letal, por mínimo que seja. Ataques de alvo único destroem 1 kikaichu e ataques em área destroem todos os insetos da área atingida. Dano não-lethal não destrói os insetos. Também são imunes a venenos (ou qualquer outro tipo de intoxicação) e a Genjutsus.

Ataque: Você pode usar até metade do total de insetos que possui para realizar um ataque através de um teste de Combate à Distância. Este ataque não causa dano no oponente, mas drena seu chakra, em quantidade igual ao número de kikaichuu usado. Você não gasta chakra para atacar desta forma, e o chakra drenado da vítima é totalmente consumido pelos insetos.

Para realizar ataques diversificados e causando dano ao oponente, o personagem deverá utilizar o poder Kikai Ninpou. O ataque com

Kikaichu não pode ser defendido por Bloqueio (tanto os ataques comuns, quanto os efeitos de Kikai Ninpou).

O Kikaichuu sozinho não sofre nem pode realizar ataque oportuno, mas pode ser usado por você para realizar os ataques oportunos de seu personagem Aburame. O Kikaichuu não pode ser usado em ataques ou manobras além daquelas ditas nesta aptidão ou do Kikai Ninpou.

Manobras: O Kikaichu sozinho não pode realizar manobras, como Ataque Furtivo ou Ataque Oportuno, porém pode ser usado por você quando seu personagem Aburame realiza estas manobras.

Defesa: sempre que seus insetos forem alvo de um ataque, você pode usar a reação Antecipar para movê-los e evitar que sejam atingidos.

Chakra abaixo de Zero: Caso o alvo já esteja com zero pontos na sua reserva natural de chakra e sofra uma drenagem forçada, morrerá se o chakra drenado for igual ou maior que a metade de sua reserva natural. Assim, se sua reserva natural tem 40 pontos de chakra, morrerá caso tenha 20 pontos drenados abaixo de zero.

Maestria Kikaichuu: caso compre a aptidão Maestria para Kikaichuu, o benefício dela servirá para todos os tipos de inseto e também para o poder Kikai Ninpou.

NÍVEL 2

Pré-requisito: Lidar com Animais 10

Benefício: Você ganha maior controle sobre seus insetos, recebendo as seguintes habilidades adicionais.

Notar Genjutsu: se o efeito do genjutsu permitir, o Aburame pode observar o comportamento dos insetos para deduzir que existe uma ilusão em si mesmo ou no ambiente. Isso permite realizar o teste de notar genjutsu usando a perícia Lidar com Animais ao invés da

Inteligência, porém sem receber qualquer bônus de precisão (como da aptidão Perito).

Se for bem-sucedido, você descobrirá sobre a ilusão, mas ainda precisará usar a técnica Kai ou outro método para cancelar o genjutsu. Lembrando também que o teste de notar genjutsu somente pode ser feito a partir do 2º turno sob efeito da ilusão. Para saber mais sobre genjutsus, veja o hijutsu Magen (pág. 233).

Esconder Insetos: você pode esconder os kikaichuu no ambiente para tentar pegar os inimigos de surpresa ou realizar ataques furtivos. Neste caso, substitua o teste de Furtividade pela perícia Lidar com Animais. Opcionalmente, você também poderá substituir por Ciências Naturais, caso esteja em um ambiente com grande vegetação, como florestas.

Drenar Veneno: Você pode usar 1 kikaichuu para drenar substâncias venenosas no corpo de uma criatura. Mantendo concentração, faça um teste de Lidar com Animais ou Medicina (primeiros socorros) contra a dificuldade de resistência do veneno, a cada turno. Cada sucesso seu garante um sucesso automático no teste de resistência da vítima do veneno. Depois que todo o veneno é drenado, o kikaichuu usado morre. Fazer este tratamento deixa você desprevenido a menos que possua a aptidão Ninja Médico.

SHŌKAICHUU (INSETO PARASITA RASTREADOR)

O personagem é capaz de manipular insetos que rastreiam criaturas com chakra.

Pré-requisitos: Lidar com Animais 6; Kikaichuu

Benefício: Os shōkaichuu assemelham-se a larvas que são capazes de escavar a terra e se dispersar pela mesma, localizando assinaturas de chakra e depois voltando ao hospedeiro para relatar as posições das mesmas.

Quantidade: O personagem poderá armazenar em seu corpo um grupo de 100 insetos shōkaichuu por nível de Lidar com Animais. Este número é adicional a qualquer outro tipo de inseto que o personagem possua.

Uso: liberar qualquer quantidade de insetos para fora do corpo é uma ação livre. Comandá-los para iniciar a busca é uma ação padrão e não custa chakra. Cada grupo shōkaichuu usado na busca cobre uma área de 20m de raio (ou seja, usar 3 grupos cobre uma área de 60m de raio). No início do quinto turno, os insetos finalizam a busca e retornam ao Aburame, informando as posições de cada criatura com assinatura de chakra encontrada na área coberta.

Realizar outras ações com os shōkaichuu segue as mesmas regras do kikaichuu, com a exceção de que eles não podem ser usados para atacar um adversário.

KIDAICHHUU (INSETO PARASITA GIGANTE)

O personagem é capaz de manipular insetos que drenam chakra de forma violenta e crescem absurdamente enquanto se alimentam.

Pré-requisitos: Lidar com Animais 12; Kikaichuu.

Benefício: Em aparência, os kidaichuu se assemelham mais a besouros, e suas regras de uso são as mesmas do kikaichuu. Contudo, os kidaichuu consomem o chakra de seu alvo de forma bem mais violenta, aumentando de tamanho à medida que se alimenta da energia do inimigo. Por serem difíceis de criar, os kidaichuu são mantidos em menor quantidade no corpo do Aburame.

Restrição: o personagem não pode ter as aptidões Kidaichuu e Rinkaichuu ao mesmo tempo.

Quantidade: o Aburame somente pode manter em seu corpo 1 inseto kidaichuu para cada 3 níveis completos de Lidar com Animais. Este número é adicional a qualquer outro tipo de inseto que o personagem possua.

Uso: os kidaichuu não podem voar. Para usá-los, você precisa tocar diretamente o alvo (teste de CC) para colocar os insetos no corpo dele. Com um único toque, você pode colocar todos os insetos disponíveis.

Cada kidaichuu consome agressivamente o chakra da vítima, na quantidade de 2 pontos, crescendo absurdamente de tamanho em poquíssimo tempo. No final do turno, seu tamanho cresce para *médio* e ele ataca o inimigo (este primeiro ataque não drena o chakra novamente). A partir de então, os kidaichuu são considerados capangas parceiros (ver Comandar Parceiro, pág. 269), com os seguintes parâmetros:

Ataque: os insetos atacam com uma mordida, que tem dano de arma zero. Cada ataque também drena 2 pontos de chakra da vítima. Os testes de CC do Kidaichuu usam a precisão de CD do Aburame. Caso mais de um kidaichuu ataque no mesmo turno, você deve rolar um único teste para todos os ataques (o alvo também realiza uma só defesa).

Defesa: os insetos se defendem com Esquiva. A reação de esquiva é calculada usando o nível de LM do Aburame.

Atributos: Força e Agilidade possuem valor igual ao nível de Lidar com Animais -2. Os demais atributos possuem metade disto.

Perícias: fora de combate, use os atributos como precisão. Dentro de combate, os insetos têm fracasso automático em qualquer teste.

Vitalidade: é igual a 2x o nível de Lidar com Animais.

Chakra: cada inseto possui chakra em seu corpo em quantidade igual ao que foi drenado das vítimas.

Demais parâmetros são calculados pelas regras normais. O personagem não consome chakra para atacar com o kidaichuu, e o chakra drenado da vítima é totalmente consumido pelos insetos.

A seguir, uma ficha de exemplo de kidaichuu para NC 12, considerando que o Aburame possui Lidar com Animais máximo, CD e LM máximo com valor base 4 e as aptidões Maestria e Intuição. Se o Aburame sempre tiver essas precisões no máximo, para atualizar a ficha de exemplo basta aumentar os níveis dos atributos e precisões em +1 a cada NC.

RINKAICHHU (INSETO PARASITA VENENOSO)

O personagem é capaz de manipular insetos microscópicos extremamente venenosos.

Pré-requisitos: Lidar com Animais 12; Kikaichuu.

Benefício: Os rinkaichuu são insetos em tamanho quase microscópico capazes de destruir as células do inimigo, causando imensa dor no processo. Por serem muito pequenos, cada grupo de rinkaichuu possui milhares de insetos.

As vestes do Aburame impedem que os rinkaichuu saiam de seu corpo e normalmente usuários desses insetos usam luvas e vestuário bem completo até a hora do combate, quando se desfaz das roupas, deixando à mostra a pele em cor roxa, tomada pelos insetos. Uma vez que deixam o corpo do hospedeiro, os rinkaichuu contornam qualquer tipo de vestuário do alvo até alcançar sua pele.

FICHA KIDAICHHU NC 12 (EXEMPLO)

Atributos												
For	Des	Agi	Per	Int	Vig	Esp						
10	5	10	5	5	5	5						
Habilidades de Combate												
<i>CC</i>		<i>CD</i>	<i>ESQ +9</i>		<i>LM</i>							
17		7	26		7							
Estatísticas												
Vitalidade: 24			Chakra: igual ao chakra drenado									
Deslocamento: 15 m;												
Ataque - Mordida: tipo CC; Dano Base 5; Chakra Drenado 2												

Quantidade: O personagem pode manter em seu corpo 1 grupo de rinkaichuu para cada nível em Lidar com Animais. Este número é adicional a qualquer outro tipo de inseto que o personagem possua. Quando qualquer quantidade de rinkaichuu é perdida ou transferida (ver adiante), eles começam a se multiplicar rapidamente e você recupera até metade do total após 1 turno.

Uso: Ao contrário dos kikaichuu, que são capazes de voar em direção ao inimigo, os insetos venenosos só podem ser transferidos para o corpo de uma vítima por contato físico direto entre a pele do hospedeiro e qualquer parte do corpo do alvo. Normalmente os insetos ficam concentrados no tronco do Aburame, mas assim que a luta começa ele pode espalhá-los por todo o corpo, como uma reação.

Com um contato rápido, como um toque, o Aburame somente conseguirá transferir 1 único grupo de rinkaichuu entre ele e o alvo (e vice-versa). Você pode atacar com Ataque Múltiplo e transferir 1 rinkaichuu a cada ataque bem-sucedido. Se conseguir segurar o inimigo ou manter o contato por um turno inteiro, poderá transferir qualquer quantidade de insetos.

A transferência do rinkaichuu do Aburame para o alvo não é voluntária. Sempre que você for tocado, os rinkaichuu imediatamente irão se transferir até a criatura que o tocou.

Destrução Celular: Ao alcançar a vítima, os rinkaichuu agem como se fossem vírus, se multiplicando rapidamente sobre a pele. A vítima sofrerá dano fixo por turno igual a 1 por rinkaichuu que a tenha infectado. Devido à grande dor sofrida, a vítima deverá ainda passar em um teste de Vigor (Dif 7 + Lidar com Animais) para não ficar *atordoada* por 1 turno e *fatigada* até que seja tratada. O teste deverá ser refeito sempre que o alvo for contaminado por mais insetos. A condição *fatigada* somente é cumulativa com outras de origens diferentes.

Se a Vitalidade chegar a zero, o dano da destruição celular não pode reduzir abaixo disto, porém a vítima fica *paralisada* e não poderá recuperar sua Vit até que todos os insetos sejam retirados de seu corpo.

Tratamento: há 2 formas de tratar uma vítima infectada pelos rinkaichuu. A primeira é o próprio Aburame dono dos insetos retirá-los, tocando a vítima por um turno.

A segunda é analisando clinicamente a vítima e criar um remédio para combater os insetos. Fazer isso requer Medicina e Ocultismo 14 (reduzido para 12, caso o personagem seja de Konoha). Criar o remédio segue as mesmas regras do teste de fabricação de venenos (ver Venefício, pág. 46). Feito o remédio, ele deverá ser tomado pela vítima durante três dias até que todos os insetos dentro do corpo morram.

Anticorpos Naturais: os rinkaichuu ajudam seu corpo contra enfermidades causadas por vírus e bactérias. Você recebe os benefícios da aptidão Resistência Maior (Vigor) nos testes destas situações.

Restrição: o personagem não pode ter as aptidões Kidaichuu e Rinkaichuu ao mesmo tempo.



KIKAI NINPOU

Poder Restrito

O personagem do clã Aburame tem direito a comprar o poder restrito **Kikai Ninpou**, que possui as técnicas de manipulação dos insetos. Este poder utiliza somente os Kikaichuus, não podendo ser utilizado com os demais tipos de inseto.

O jogador deverá comprar Kikai Ninpou como uma versão do poder genérico Ninpou, devendo usar suas regras e os mesmos padrões de dano, alcance e tamanho das técnicas.

Pré-requisito: Kikaichuu (aptidão)

Perícia Chave: Lidar com Animais. Os parâmetros do poder Kikai Ninpou, como alcance, dano e dificuldade dos testes de resistência, são todos calculados com base na perícia Lidar com Animais, no lugar do Espírito.

Uso dos Insetos: As técnicas do Kikai Ninpou utilizam 1 kikaichuu por nível do poder. Os insetos usados se movem para atacar o alvo e retornam em seguida para o usuário, tudo como uma ação livre.

Drenagem de Chakra: As técnicas do Kikai Ninpou drenam 1 ponto de chakra por nível usado do poder quando em contato com os alvos. Somente efeitos que possuem custo de chakra são capazes de drenar o chakra do alvo. Caso o efeito possua ataques divididos, a quantidade de chakra drenado é dividida na mesma forma. Efeitos que causam dano por turno também drenam chakra por turno, porém a drenagem é reduzida pela metade.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Lidar com Animais). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Lidar com Animais.

Dispersar Insetos: Caso alguma criação sua com este poder seja atacada, você pode gastar uma ação de movimento e realizar um teste de Ler Movimento como ação defensiva. Se for bem-sucedido, você dispersa os insetos segundos antes de serem atacados, impedindo que sejam destruídos. Você pode retornar os insetos imediatamente ao seu corpo como uma ação livre ou deixa-los no mesmo local.

Efeitos Permitidos: Canhão, Orbe, Raio, Barreira, Flechas, Ricochete, Coluna, Nuvem, Sopro Destrutivo, Míssil.

O poder Kikai Ninpou possui, ainda, o seguinte efeito exclusivo.

FEITOS DE NÍVEL 3

INTERFERÊNCIA

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** 1m
- ❖ **Área de Efeito:** Círculo de 30m de diâmetro + 3m por nível de Lidar com Animais, com altura comum do poder
- ❖ **Duração:** Sustentada

Você espalha 1 kikaichuu de insetos por toda área e os faz emitir sinais de chakra que podem confundir ninjas sensores.

Criaturas que tentem usar a aptidão Sensor (incluindo sensor limitado pelo solo) devem realizar um teste de Rastrear, com dificuldade comum do poder. Falhando, sofrerão a interferência e sentirão várias assinaturas de chakras diferentes, em vários pontos, não conseguindo distingui-las.

TÉCNICAS

Desde que possua os requisitos necessários, você pode executar livremente as técnicas a seguir.

MUSHI BUNSHIN

- (CLONE DE INSETOS)

- ❖ **Ninjutsu Rank C / Kekkei Genkai**
- ❖ **Pré-requisitos:** Clone (aptidão); Kikaichuu
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por clone



Esta técnica segue as regras das aptidões de Clone, tendo ainda os seguintes efeitos diferenciados.

Criar um clone de insetos requer no mínimo 1 kikaichuu, mas você pode colocar dentro do clone até metade dos kikaichuus que possuir.

Quando ataca corporalmente, ou quando é alvo de um ataque desarmado, o Mushi Bunshin drena chakra do inimigo pela quantidade de insetos no seu interior, além de causar dano normalmente pelas regras da aptidão Clone.

O clone permanece inteiro enquanto tiver kikaichuu em seu corpo. Cada ataque corporal destrói 1 único kikaichuu por vez. Técnicas destroem todos, qualquer que seja o dano. Dano não-lethal não pode destruir os kikaichuu.

MUSHI KAME NO JUTSU - (JARRO DE INSETOS)

- ❖ **Ninjutsu / Kekkei Genkai**
- ❖ **Pré-requisitos:** Kikaichuu; Kikai Ninpou 3 (Barreira)
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** comum do poder

O usuário faz os insetos voarem ao redor de si em grande velocidade para proteger-lo de ataques. Caso seja um ninja de nível mais elevado (com Barreira Nv 6), consegue criar uma redoma de proteção total, sem aberturas. Essa técnica segue as regras do efeito Barreira do poder Ninpou.

MUSHIDAMA**- (ESFERA DE INSETOS)**

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Kikaichuu; Kikai Ninpou 4 (Sopro Destrutivo)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea

Você envia seus insetos de forma espalhada e, no momento em que localizam o alvo, eles se juntam de uma só vez, formando uma esfera ao redor do inimigo, causando dano e drenando seu chakra. Essa técnica segue as regras do efeito Sopro Destrutivo do poder Ninpou.

SENRO**- (RASTREAMENTO)**

- ❖ **Ninjutsu Rank D** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Kikai Ninpou 1
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1

O personagem faz com que um pequeno inseto kikaichuu fêmea se prenda a roupa de seu alvo e emane um odor característico para que um inseto macho possa rastreá-la. Para fazer isso, o personagem precisa tocar seu alvo, que tem direito a ação defensiva, mesmo não sabendo da real intenção do toque. O inseto macho pode sentir o odor da fêmea a até 50m e o personagem pode seguir o inseto que tem um deslocamento em voo de 15m.

CLÃ AKIMICHI

O clã Akimichi é um dos clãs nobres de Konoha. Membros desse clã possuem grande força física e são capazes de converter rapidamente calorias em chakra, que eles usam em suas técnicas secretas.

A maioria destas técnicas consomem rapidamente o chakra do usuário durante o uso, e mantê-los durante uma batalha prolongada pode ser cansativo. Por isso, os Akimichi têm altos níveis de chakra e ingerem grande quantidade de comida, a fim de construir ou repor as suas reservas de chakra em forma de calorias.

Como um tributo, os Akimichi usam o kanji para "alimento" (食, shoku) em suas roupas. Se calorias normais não são suficientes para uma batalha, o Akimichi pode usar os Três Comprimidos Coloridos do clã para converter o excesso de gordura em chakra, ao custo de sua saúde.

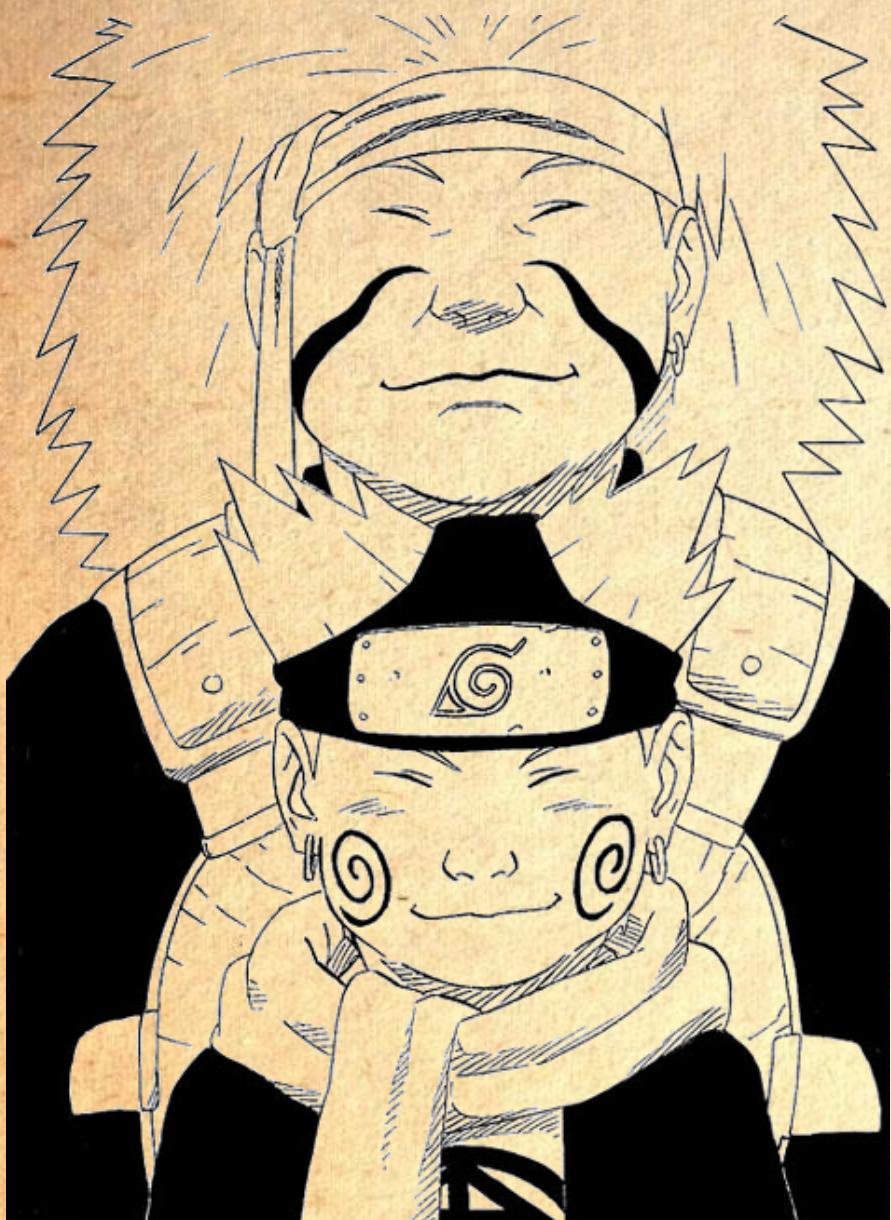
Muitos Akimichi usam o bō (bastão) como arma. O hijutsu do clã concede a eles a capacidade de aumentar o tamanho de corpo, parcial ou totalmente.

Aptidões Restritas: Corpulência, Resiliência

Poder Restrito: Baika Ninpou (Arte Ninja da Expansão)

APTIDÕES RESTRITAS**CORPULÊNCIA**

O Akimichi é dotado de corpo e resistência física invejável, que o protege contra danos e ainda funciona como uma reserva de chakra.



Benefício: O personagem recebe pontos adicionais de Vitalidade, na quantidade de 3x Vigor. Também recebe +2 de precisão em todos os testes de Vigor.

Adicionalmente, os Akimichi podem queimar as colorias acumuladas e transformá-las em chakra, pagando 2 pontos de Vitalidade para cada 1 ponto de chakra durante a execução de uma técnica. Em contrapartida, caso use alguma aptidão ou poder que lhe conceda a condição Acelerado, você não recebe os benefícios da condição (veja mais em Hachimon Tonkou, pág. 202).

RESILIÊNCIA

O Akimichi é especializado em se colocar na frente de batalha, suportando os ataques inimigos para proteger os aliados.

Benefício: O personagem recebe dureza de corpo 1 para cada 4 pontos completos de Vigor contra todos os tipos de ataque (bônus de Vigor por aumento de tamanho não afetam esta aptidão). Em contrapartida, possuem -5m no deslocamento e recebe -3 de precisão em Esquiva, testes de Agilidade, Acrobacia e Furtividade.

BAIKA NINPOU

Poder Restrito

O personagem do clã Akimichi tem direito a comprar o poder restrito **Baika Ninpou**, e ganhará as técnicas a seguir conforme o nível do poder.

Pré-requisito: Vigor 6; Corpulência (Aptidão)

NÍVEL 1: BAIKA NO JUTSU - (TÉCNICA DE EXPANSÃO)

- ❖ **Ninjutsu** / Hijutsu Akimichi
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto

O usuário pode livremente alterar o seu tamanho ao utilizar esta técnica. Um ninja de baixo nível consegue aumentar o tamanho da seção abdominal do corpo, deixando-o grande e roliço, ideal para a execução da técnica Nikudan Sensha. Já ninjas masterizados nesta técnica são capazes de aumentar o tamanho do corpo por inteiro e proporcionalmente, tornando-se literalmente gigantes.

A partir do nível 4 do poder, os itens e armas do personagem aumentam de tamanho junto com seu corpo (os danos das armas não são alterados).

Baika Ninpou nível 1: o personagem paga 1 ponto de chakra e aumenta um pouco seu tamanho, ficando roliço. Fazer isso para executar a técnica Nikudan Sensha requer somente uma ação parcial e tem duração instantânea.

Baika Ninpou nível 4: o personagem paga 3 pontos de chakra e aumenta o tamanho de todo o corpo, subindo para a categoria *Grande*.

Baika Ninpou nível 5: o personagem paga 4 pontos de chakra e aumenta em muito o tamanho de todo o corpo, subindo para a categoria *Enorme*.

Baika Ninpou nível 6: o personagem paga 5 pontos de chakra e aumenta em muito o tamanho de todo o corpo, subindo para a categoria *Imenso*.

Esta técnica pode ser usada com aptidões de manobra. Você não pode usar a aptidão Clone enquanto estiver sob efeito desta técnica. Veja o capítulo Tamanho das Criaturas (pág. 272) para saber os bônus e penalidades recebidos.

NÍVEL 2: NIKUDAN SENSHA - (TANQUE HUMANO)

- ❖ **Taijutsu** / Hijutsu Akimichi
- ❖ **Pré-requisitos:** Lutador (aptidão)
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 1

Um taijutsu ameaçador que converte o grande corpo do usuário em uma arma destrutiva. Primeiro, usuário usa o Baika no Jutsu, pagando seu custo de chakra, para tornar-se em uma bola de tamanho humano, e então se impulsiona para frente usando chakra para se transformar num rolo esférico compressor. A rotação é alta o suficiente para queimar a palma da mão de quem tocar o usuário, que ainda fica imune a efeitos sonoros enquanto estiver executando a técnica.

Nikudan Sensha funciona como uma ação de atropelar com investida que causa dano de um ataque corporal comum do Akimichi. O alvo tem direito a um teste de Vigor para não ser derrubado (dif 2 + CC do personagem).

Nikudan Hari Sensha (Tanque Humano De Espinhos)

Trata-se de uma variação do Nikudan Sensha e segue todas as suas regras. Antes de executar o jutsu, o usuário saca uma corrente de

kunais e a enrola ao redor do corpo (ação parcial) para adicionar o tipo corte ao dano da técnica.

Opcionalmente, o Akimichi pode usar 1 ponto de chakra para fazer seus cabelos crescerem e ficarem afiados, reduzindo o tempo de preparação da técnica. Fazer isso requer somente uma ação livre.

NÍVEL 3: BUNBUN BAIKA NO JUTSU - (TÉCNICA DE EXPANSÃO PARCIAL)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu** Akimichi
- ❖ **Pré-requisitos:** Lutador (aptidão)
- ❖ **Ação:** Livre
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea

Esta é uma aplicação prática do Baika no Jutsu, que permite que expandir um ou ambos os braços, ou pernas, e usar o peso aumentado para ampliar o poder dos ataques físicos.

Qualquer parte do corpo pode ser aumentada dessa forma, mas normalmente são escolhidos os braços e as pernas. A velocidade de expansão é extremamente súbita, o que torna o ataque difícil de se evitar.

A técnica deve ser usada antes de realizar um ataque, manobra especial ou aptidão de manobra, aumentando seu braço ou perna para o tamanho *Grande* para receber os benefícios do tamanho (alcance CC de 2m e +1 em Força). Além disto, você recebe +1 de precisão em testes de atropelar, empurrar, agarrar e derrubar. O bônus de precisão desta técnica não é cumulativo com o de outras manobras.

NÍVEL 4: CHOU DAN BAKUGEKI

- (BOMBARDEIO DO MÍSSIL BORBOLETA)

- ❖ **Taijutsu / Hijutsu** Akimichi
- ❖ **Pré-requisitos:** Corpulência; Resiliência (aptidões)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 3

Para usar esta técnica, você precisa estar no Modo Chou (ver pág. 154). Você foca todo seu chakra em seu punho e desfere um poderoso soco em um único alvo, combinando com sua força para um ataque devastador.

Esta técnica causa o dano comum de um ataque corpo-a-corpo com +3 de dano base. Você não pode usar esta técnica com o aumento de tamanho do Baika no Jutsu. Os benefícios desta técnica melhoram com o aumento do nível de poder:

Nível 7: Você pode usar esta técnica com o aumento de tamanho.

Nível 8: a cada nível de poder a partir deste, a técnica recebe +1 de bônus de dano adicional se for usada com o aumento de tamanho (total de +4 no Nível 8; +5 no nível 9, assim por diante).

CONTROLE DE CALORIA

Técnica Restrita

Os Akimichi conseguem estocar chakra no corpo transformando-o em caloria, para usá-lo depois quando for necessário. Quanto maior a caloria gasta, maior os benefícios recebidos. Contudo, queimar grande

quantidade de caloria de uma única vez ou além do limite possui grande risco para a saúde.

Pré-requisito: Vigor 14; Corpulência; Resiliência (aptidões)

Uso: A queima de caloria possui três níveis de uso: Nível 1 (Verde), Nível 2 (Amarelo) e Nível 3 (Vermelho). Mesmo se o personagem não cumprir o pré-requisito de Vigor, ainda poderá usar a queima de caloria consumindo as pílulas coloridas especiais do clã Akimichi. Fazer isso, contudo, gera prejuízo ao corpo (ver adiante).

Ação: Usar qualquer nível da queima de caloria é uma ação parcial. Contudo, devido ao desgaste físico, somente é possível usar cada nível uma única vez por cena. Além disso, se usar um nível mais alto, não poderá utilizar o nível mais baixo posteriormente (ou seja, caso use o nível 2, não poderá usar o nível 1 depois).

Custo: usar o controle de caloria custa pontos de Vitalidade que dependem do nível usado.

Benefícios: você recebe uma quantidade de chakra e um bônus de Força. O bônus de chakra é cumulativo entre os níveis, dura por uma cena e não pode ultrapassar sua reserva máxima (qualquer ponto excedente será perdido).

Duração: o controle de caloria tem duração sustentada. Porém, usá-lo através das pílulas coloridas reduz a duração para contínua por 3 turnos.

Penalidades: se você usou o controle de caloria através das pílulas coloridas, no final do último turno da duração você sofrerá as penalidades informadas nas descrições de cada nível.

Recuperando Calorias: Para recuperar as calorias perdidas é necessária uma semana inteira de dieta hipercalórica. Durante esse tempo, caso tenha usado o nível 3 da queima de caloria, você perde os benefícios da aptidão Resiliência (mas mantém as penalidades).

NÍVEL 1 – VERDE

Benefícios: O personagem perde 3 pontos de Vitalidade, recebe 6 pontos de chakra e Força +2.

Penalidades: *Fatigado* por 1 turno.

NÍVEL 2 – AMARELO

Benefícios: O personagem perde 5 pontos de Vitalidade, recebe 10 pontos de chakra e Força +4.

Penalidades: *Exausto* por 2 turnos.

NÍVEL 3 – VERMELHO

Benefícios: O personagem perde 7 pontos de Vitalidade, recebe 14 pontos de chakra e Força +6. Você entra no Modo Chou.

Modo Chou: A grande quantidade de chakra liberada de uma só vez faz surgir asas de energia nas suas costas.

Você deixa de sofrer as penalidades da aptidão Resiliência. Caso não esteja sob efeito do aumento de tamanho do Baika no Jutsu, você pode substituir sua Agilidade pelo dobro do seu nível no poder Baika Ninpou para cálculo de deslocamento e testes de Finta.

Penalidades: *Inconsciente* por 24 horas, a menos que passe num teste de Vigor, dif 23, para ficar somente *exausto* pelo mesmo tempo.

Risco de Morte: Se o personagem usou a pílula vermelha, morrerá após 24 horas, a menos que receba tratamento ou passe em outro teste de Vigor.

Especial: ao alcançar Vigor 16, o usuário não precisa mais de teste para se manter consciente.

SANSHOKU NO GAN'YAKU (TRÊS PÍLULAS COLORIDAS)

Os Três comprimidos coloridos são medicamentos secretos usados pelo clã Akimichi. Tal como o nome sugere, existem três comprimidos, cada um com uma cor diferente. A primeira é a pílula Espinafre Verde (Hōrēgan), a segunda é a pílula Carl Amarelo (Karēgan), e por último é a pílula Pimenta Vermelha (Tongarashigan).

Acesso: Todo Akimichi tem acesso gratuito a esses itens, que ocupam 1 compartimento.

Efeito: cada pílula permite ao Akimichi usar o controle de caloria no nível correspondente à sua cor, ainda que o personagem não cumpra o pré-requisito de Vigor.

Tomando a pílula: Pegar e ingerir uma das pílulas durante o combate é uma ação parcial. Quando você ingere uma pílula, o efeito de cansaço da pílula anterior é temporariamente negado (ou seja, a pílula Amarela nega o cansaço da Verde, e a pílula Vermelha nega o cansaço da Amarela).

Pílula Colorida + Pílulas do Soldado: ingerir qualquer quantidade de ambos os tipos de pílula gera intoxicação (veja sobre Pílulas do Soldado na pág. 260).

CLÃ HATAKE

O clã Hatake é um pequeno, porém importante, clã de Konoha. Seus membros comumente são consagrados como grandes ninjas, dotados de capacidades excepcionais. O clã possui duas marcas características: a primeira é o contrato de invocação com os Cães Ninjas de Konoha; e a segunda é a Espada de Chakra Branco.

Hijutsu (Opção 1): Kuchiyose Restrito: Cães (pág. 224).

Hijutsu (Opção 2): Tensai (Genialidade; pág. 241); Presa de Prata. Ao escolher esta opção, você ainda pode comprar Kuchiyose como poder comum.

APTIDÃO ESPECIAL

PRESA DE PRATA

Você tem o brilhantismo de uma linhagem única.

Pré-requisito: Tensai (Hijutsu)

Benefício: Você deve escolher esta aptidão como uma das duas Aptidões Especiais que tem direito pelo hijutsu Tensai.

Você recebe a aptidão Usar Arma para Espada de Chakra Branco (ver a seguir).

Além disso, você recebe uma das aptidões de Domínio Elemental (da Água, do Fogo, do Ar, da Terra ou do Raio) e Maestria para um dos cinco poderes elementais básicos, à sua escolha.

Caso tenha o poder Versatilidade, ainda poderá escolher um de seus poderes versáteis para receber os benefícios. Contudo, os benefícios não são estendidos ao outro poder versátil.

Você não recebe os benefícios das aptidões nas quais ainda não tenha atingido os pré-requisitos de compra normal, mas receberá assim que eles forem alcançados.

ESPADA DE CHAKRA BRANCO

Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
+2	---	15-16	1 item/1 comp.	Corte

Espada de Chakra Branco é uma espada especial leve que parece produzir uma luz branca no ar quando movimentada. É construída e fornecida gratuitamente pelo clã.

Pré-requisito: Destreza 8.

Uso: Para usar esta espada sem penalidade, é necessária a aptidão Usar Arma (ver Aptidões de Combate, pág. 57) ou Presa de Prata.

Dano Melhorado: O dano de arma aumenta para +3 ao atingir Destreza 10; e aumenta para +4 ao atingir Destreza 12. Você não recebe este benefício caso use a espada com Ambidestria.

Chakra Branco: Você pode usar o atributo Espírito no lugar da Força para calcular o dano base de seus ataques com esta arma.

Fragilidade: esta arma possui durabilidade semelhante a uma arma comum, podendo ser danificada com o uso.

Arma Energizável: Você pode aplicar o efeito Energizar a esta arma.

Arma Acurada: A aptidão Acuidade se aplica à Espada de Chakra Branco.





CLÃ HYUUGA

O clã Hyuuga é um dos mais nobre dentre os clãs de Konoha e também o que possui o sistema hierárquico interno mais rígido. Devido à sua poderosa kekkei genkai, os Hyuuga possuem o Taijutsu mais forte de todo o vilarejo: o Juuken.

Aptidões Restritas: Byakugan; Tenketsu Byakugan

Poder Restrito: Juuken

APTIDÕES RESTRITAS

BYAKUGAN

Esta é a linhagem sanguínea avançada do clã Hyuuga, conhecida em todos os países pela sua grande percepção e poder. Quando o usuário estiver utilizando o Byakugan, os nervos ao redor dos olhos ficam exaltados sob a pele, tornando qualquer rosto bonito bem intimidador.

Pré-requisitos: Percepção 1

Benefício: Ativar o Byakugan requer uma ação parcial e 1 ponto de chakra. O doujutsu tem duração contínua por uma cena e é possível ativá-lo durante a defesa. Enquanto estiver com o Byakugan ativo, o personagem ganha os seguintes benefícios.

Super Visão: O usuário ganha Visão de Raio-X em 360°, podendo ver através de qualquer matéria e qualquer nível de Cobertura. O Hyuuga não é afetado por penalidades de Camuflagem Parcial ou Total (ver pág. 272), desde que sejam camuflagens do ambiente (ou seja, penalidades do tipo causadas por ilusões mentais ou cegueira ainda permanecem).

Também ganha Visão de Chakra e Visão Através do Chakra, além de ser capaz de enxergar com nitidez o sistema circulatório de chakra de qualquer pessoa e identificar possíveis anomalias.

Graças a isso, enquanto estiver com o Byakugan ativo, o Hyuuga não pode sofrer ataque surpresa nem ser flanqueado. Além disso, uma vez por cena e como uma ação livre, pode simular 2 dados em qualquer teste de Percepção, Procurar, Prontidão e Rastrear no qual possa utilizar sua visão, mesmo sob pressão.

Alcance: O Byakugan amplia o alcance da visão do personagem. O alcance padrão é de 10m +2m por nível na perícia Rastrear.

Alcance Estendido: [requer Rastrear 5] o usuário pode duplicar o alcance padrão. Primeiro, você inicia concentração realizando selos de mão. A partir do turno seguinte, seu alcance padrão ficará dobrado enquanto mantiver concentração.

Visão de Chakra: o personagem é capaz de distinguir o chakra pela cor, o que permite identificar quando um oponente utiliza um jutsu, por mais oculto que esse seja. A visão de chakra também permite identificar se uma pessoa está presa em um genjutsu, ou se algum jutsu está afetando uma determinada área ou criatura.

Visão Através do Chakra: o personagem enxerga atravessando o chakra e sua visão não pode ser oculta ou enganada por técnicas. Você é capaz, inclusive, de enxergar através de criações feitas de chakra, como o efeito Névoa (Suiton).

Medir Poder: Ver o chakra de uma criatura possibilita ao usuário medir sua força aproximada, ou seja, o nível aproximado de sua ficha de personagem.

Distinguir Chakra: O personagem passa a ser capaz de diferenciar cada criatura pela sua assinatura de chakra.



Analizar Emoção: A capacidade do Byakugan também se estende a analisar as emoções das pessoas pelas flutuações do chakra, batimentos cardíacos e respiração, podendo dizer, por exemplo, quando uma pessoa está mentindo, se está feliz ou triste, se é amigável ou hostil.

TENKETSU BYAKUGAN

O Byakugan é capaz de enxergar os Tenketsus, e com o controle minucioso de chakra inato dos Hyuuga, é capaz de enviar chakra até esses pontos do corpo humano, selando-os temporariamente.

Pré-requisitos: Byakugan; Procurar 7; Prontidão 7; Rastrear 7

Benefício: Ao usar a aptidão Byakugan, você recebe os seguintes benefícios adicionais.

Selamento de Tenketsu: Sempre que acertar o oponente com um ataque básico Juken, este deverá realizar um teste de Vigor para (Dif 7 + 2x Nível de Juken). Caso falhe, terá um de seus tenketsus selados, e perderá 2 pontos de chakra. Se for um ataque múltiplo, o teste deve ser feito para cada golpe bem-sucedido. Os pontos de chakra selados são recuperados após uma noite de descanso.

Caso o alvo se defenda de seu ataque Juken através de um Bloqueio desarmado, mesmo que seja bem-sucedido, o teste de selamento de Tenketsu ainda deverá ser feito. Esta regra não é aplicada caso o alvo também possua o Tenketsu Byakugan.

As técnicas especiais do poder Juken, como o Hakke Rokujuyon Shou (64 Pontos de Octograma), permitem selar maiores pontos de chakra e sem direito ao teste de Vigor.

Alcance Progressivo: [requer Rastrear 9] Permanecendo concentrado e imóvel por 2 minutos (o equivalente a 20 rodadas), o personagem pode mudar o padrão de alcance de seu sensor, que passará a ser de 50m por nível de Rastrear. O alcance permanecerá nesse valor somente enquanto o personagem se mantiver imóvel e concentrado. Fazer isso custa chakra igual a metade do nível de Rastrear.

JUUKEN (PUNHO GENTIL)

Poder Restrito

O personagem do clã Hyuuga tem direito a comprar o poder restrito **Juken**, e ganhará as técnicas a seguir conforme o nível do poder.

Pré-requisitos: Espírito 1; Byakugan; Acuidade (Aptidões).

NÍVEL 1: JUUKEN - (PUNHO GENTIL)

- ❖ **Taijutsu** / Postura de Luta; Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Ação:** Livre
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Essa é a postura de luta única do clã Hyuuga, o Juken. Para utilizá-la o usuário precisa estar com o Byakugan ativo, para que possa enxergar a circulação interna de chakra do oponente e também os seus órgãos internos.

Cada ataque realizado na postura Juken é considerado um ataque desarmado de dano letal, pois o usuário concentra chakra nas mãos e envia diretamente ao corpo do inimigo ao atingi-lo, causando dano em seus órgãos internos.

Golpes na postura Juken são sempre feitos com as mãos. Eles causam dano letal e têm cálculo diferenciado, usando o atributo Destreza:

Dano Base de Ataque Corporal - Juken
(Destreza ÷ 2) + (1 de Dano de Arma)

O dano de arma do Juken aumenta automaticamente conforme o nível do poder:

- Juken 4: 2 de dano de arma
- Juken 5: 3 de dano de arma
- Juken 6: 4 de dano de arma (máximo)

Bônus e penalidades de dano são aplicados normalmente.

O Juken ignora metade da dureza de corpo passiva (como a Resiliência do clã Akimichi), com máximo de até 2 pontos ignorados.

Você pode usar aptidões de manobra com os golpes do Juken nível 1, mas não com as demais técnicas deste poder (a menos que a técnica diga que possa).

NÍVEL 2: JŪKENPŌ ICHIGEKISHIN - (ESTILO PUNHO GENTIL: EXPLOSÃO DO CORPO)

- ❖ **Taijutsu** /Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Alcance:** 3m
- ❖ **Custo de Chakra:** 2

O Hyuuga expelle chakra de cada tenketsu em seu corpo, criando uma explosão de chakra que não causa dano, mas é forte o suficiente para afastar inimigos que estejam em combate corpo-a-corpo, que estejam agarrando o usuário ou até destruir amarras e prisões.

A explosão de chakra afeta a todos a no máximo 3m do usuário, que deve realizar um teste de CD contra as defesas dos alvos. Esta técnica é feita de puro chakra e invisível a olhos comuns: criaturas que não possuam a capacidade de sentir ou ver o chakra são consideradas desprevenidas. Aqueles que forem atingidos deverão passar em um teste de Acrobacia (Dif 13) para não ficarem *caídos* ao chão.

Criaturas que estejam agarrando o usuário não têm direito à defesa contra esta técnica, que será um Sucesso Automático, a menos que desistam de manter a manobra agarrar, como uma reação. Em contrapartida, esta técnica não afeta criaturas de tamanho *enorme* ou maior.

Esta técnica causa 2 de dano base por nível do poder a amarras e prisões de qualquer tipo que estejam diretamente sobre o corpo do usuário.

Ela também repele qualquer elemento imaterial que esteja diretamente sobre o corpo, desde que o poder ou o custo de chakra sejam inferiores ao nível do poder (exemplo: respeitando o requerimento de nível, você pode usar esta técnica para repelir o Amaterasu ou o Kage Nui que já estejam sobre você, mas não pode usá-la contra o Kage Mane, pois ele age sobre sua sombra e não sobre o corpo!).

NÍVEL 3: HAKKESHOU KAITEN - (ROTAÇÃO DIVINA DO OCTOGRAMA)

- ❖ **Taijutsu** /Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Ação:** Padrão (ou Parcial; ver texto)
- ❖ **Alcance:** Pessoal (ver texto)
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto

Nesse jutsu, o usuário gira seu próprio corpo enquanto libera quantidades precisas de chakra por todos os seus poros, criando uma meia-esfera completamente feita de chakra em rotação. Usar o Kaiten requer movimentos livres, logo não é possível usá-lo caso esteja *impedido* ou com qualquer outra restrição de movimento do corpo.

O Kaiten pode ser usado tanto ofensiva quanto defensivamente, e requer uma ação padrão.

Ofensivo: Custa 2 pontos de chakra. O Kaiten atinge todos até 2m do usuário e causa dano comum de um ataque juken. Quem for atingido deverá ser bem-sucedido num teste de Acrobacia ou Vigor para não ficar *caído* (dif 7 + 2x Nível do Poder).

Defensivo: Custa 1 de chakra por nível usado do poder. Usar o Kaiten como ação defensiva é uma manobra de Defender com Técnica na qual, ao invés de usar seu LM no teste de defesa, você pode usar seu nível de CC para ataque desarmado.

Na defesa, o Kaiten pode ser usado contra ataques e técnicas corpo-a-corpo ou à distância e funciona como uma barreira de chakra com dureza igual a $3 + 2x$ o Nível usado do Poder. Esta dureza não pode ser ignorada por qualquer técnica ou arma. Se a dureza for superada pelo dano base do ataque, o Kaiten é interrompido e você sofrerá o dano excedente.

Se houver criaturas inimigas ou aliadas dentro do alcance, elas sofrerão dano, que terá o grau calculado pelo resultado do teste de defesa da técnica. Se a criatura atingida for o próprio inimigo que atacou, ele não terá direito a defesa. Se não for o caso, poderá se defender normalmente.

Se ninguém será ferido no uso defensivo do Kaiten, o usuário precisa somente de uma ação parcial.

Aumento de alcance: no nível de poder 6, o Kaiten atinge todos até 5m do usuário.

NÍVEL 4: HAKKE SANJUUNI SHOU - (32 PONTOS DO OCTOGRAMA)

- ❖ **Taijutsu** /Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Tenketsu Byakugan; Ataque Múltiplo (aptidão)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 4

Trata-se de uma versão menor do grande e famoso jutsu Hakke Rokujuyon Shou. Esta técnica visa atacar o oponente com golpes sucessivos e rápidos, desferindo exatos 32 golpes e selando a mesma quantidade de tenketsus em seu corpo.

Você realiza 3 ataques juuken pela regra da aptidão Ataque Múltiplo, com +3 de bônus de dano (somado antes da divisão dos golpes). Aptidões de combate aplicáveis ao Ataque Múltiplo (como Crítico Aprimorado e Ataque em Movimento) também são aplicáveis nesta técnica. Quando consegue um Acerto Crítico em um dos golpes do Ataque Múltiplo, os golpes seguintes são considerados Sucessos Automáticos. Para cada golpe bem-sucedido, a vítima perde 3 pontos de chakra, devido ao selamento dos tenketsus.

Se você conseguir retirar chakra nos 3 golpes, o oponente terá que passar em um teste de Vigor (Dif 7 + 2x Nível de Juuken), para não ficar *atordoado* até o final de seu próximo turno.

NÍVEL 5: HAKKE KUUSHOU - (PALMA AÉREA DO OCTOGRAMA)

- ❖ **Taijutsu** /Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** 20m
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 5

Para realizar esta técnica, o usuário foca com precisão os pontos vitais do inimigo com o Byakugan e libera um impulso de chakra da palma da sua mão em alta velocidade, podendo acertar inimigos a uma curta distância como se fosse um ataque corporal juuken projetado.

Ao atacar com o Hakke Kuushou, você usa sua habilidade Combate Corporal em seu teste de ataque, podendo atingir alvos a até 20m de distância e causando dano normal de um ataque juuken.

Ao ser atingido, o oponente deve passar em um teste de Acrobacia ou Força (Dif 9 +2x Nível de Juuken) para não ser jogado 3m para trás, ficando *caído* ao chão.

NÍVEL 6: HAKKE ROKUJUYON SHOU - (64 PONTOS DO OCTOGRAMA)

- ❖ **Taijutsu** /Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Tenketsu Byakugan; Ataque Múltiplo (aptidão)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 6

Esta é, ao lado do Hakesshou Kaiten, a técnica mais famosa do clã Hyuuga. Funciona exatamente como a versão menor, porém o usuário desfere uma sequência de 64 golpes, selando o mesmo número de tenketsus no corpo do alvo. Esta técnica possui os seguintes melhoramentos em relação à versão menor:

Você realiza 3 ataques juken pela regra da aptidão Ataque Múltiplo, com +4 de bônus de dano (somado antes da divisão dos golpes). Quando consegue um Acerto Crítico em um dos golpes do Ataque Múltiplo, os golpes seguintes são considerados Sucessos Automáticos. Para cada golpe bem-sucedido, a vítima perde 4 pontos de chakra, devido ao selamento dos tenketsus.

Se você conseguir retirar chakra nos 3 golpes, o oponente terá que passar em um teste de Vigor (Dif 7 + 2x Nível de Juken), para não ficar *atordoado* até o final de seu próximo turno e *fatigado* pelo restante da cena.

NÍVEL 7: JUUHO SOUSHIKEN - (PUNHO DOS LEÕES GÊMEOS)

- ❖ **Taijutsu** /Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisito:** Ataque Múltiplo (aptidão)
- ❖ **Ação:** Movimento (ver texto)
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Custo de Chakra:** $\frac{1}{2}$ nível do poder por turno

É uma técnica secreta de alto nível do estilo Juuken. Você concentra chakra em ambas as mãos, que assume a forma de cabeças de leão, e ataca o oponente, causando-lhe grande dano.

Após usar a técnica, você se torna capaz de usar a aptidão Ataque Múltiplo como uma regra especial. Você realiza 2 a 3 ataques pela regra

da aptidão, porém com novo cálculo de dano: cada golpe individual do Ataque Múltiplo causará dano base igual ao nível usado do poder. Você gasta uma ação padrão para desferir 2 golpes e uma ação completa para 3. Não é possível usar esta técnica com o Selamento de Tenketsu nem com outras aptidões de manobra. As demais regras do Ataque Múltiplo são mantidas.

NÍVEL 8: HAKKE HYAKUNIJUUHACHI SHOU - (128 PONTOS DO OCTOGRAMA)

- ❖ **Taijutsu** /Kekkei Genkai; Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Tenketsu Byakugan; Ataque Múltiplo (aptidão)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** nível do poder

Esta é simplesmente uma versão ampliada do Rokujuuyon Shou. Funciona exatamente como as versões menores, porém o usuário desfere uma sequência de 128 golpes, selando o mesmo número de tenketsus no corpo do alvo. Esta técnica possui os seguintes melhoramentos em relação à versão menor:

Você realiza 3 ataques juken pela regra da aptidão Ataque Múltiplo, com +1 de bônus de dano por nível do poder (somado antes da divisão dos golpes). Quando consegue um Acerto Crítico em um dos golpes do Ataque Múltiplo, os golpes seguintes são considerados Sucessos Automáticos. Para cada golpe bem-sucedido, a vítima perde 5 pontos de chakra, devido ao selamento dos tenketsus. Aumente esta quantidade de pontos perdidos em 1 a cada 3 níveis de poder acima de 8.

Se você conseguir retirar chakra nos 3 golpes, o oponente terá que passar em um teste de Vigor (Dif 7 + 2x Nível de Juken), para não ficar *atordoado* até o final de seu próximo turno e *fatigado* pelo restante da cena.



CLÃ INUZUKA

A marca principal desse clã é afinidade que os membros possuem com os animais, mais precisamente cães e lobos. Toda criança Inuzuka deve ganhar ainda quando pequeno um cão ou um lobo que o seguirá como companheiro inseparável, fazendo parte até dos futuros combates nos quais essa criança venha a participar. A habilidade especial desse clã permite aos seus membros concentrar parte de seu chakra no nariz, aumentando a nível sobre-humano as suas capacidades olfativas.

Aptidões Restritas: Companheiro Animal; Hakken no Jutsu

Poder Restrito: Shikakyu (Quadrúpede)

Os Inuzuka possuem uma ligação especial com animais caninos e lupinos, e graças a isso desenvolveram técnicas baseadas nesses tipos de animais, para ampliar suas capacidades olfativas e mudar a forma de lutar, como se caninos/lupinos fossem.

APTIDÕES RESTRITAS

COMPANHEIRO ANIMAL

O personagem possui um animal de estimação que o auxilia nas missões e em combate.

Pré-requisito: Lidar com Animais 1

Benefício: O usuário tem um animal companheiro como Parceiro (ver Comandar Parceiro, pág. 269), podendo ser um lobo ou um cão. Qualquer que seja a escolha da espécie, os efeitos desta habilidade são os mesmos. O animal companheiro irá evoluir juntamente com o Inuzuka, tornando-se seu mais poderoso e confiável aliado.

Ficha e Precisões: O animal possui ficha igual ao personagem, porém com 2 níveis a menos em todos os atributos, habilidades e perícias (mínimo de nível zero; esta penalidade não conta no limite de penalidade de precisão). As perícias fora da lista de permitidas são consideradas em nível zero (ver mais adiante).

O cão também poderá usar o poder Shikakuyu, desde que a técnica permita, e usar as mesmas aptidões do Inuzuka, desde esteja na lista a seguir.

Vitalidade e Chakra: são calculados pelas fórmulas comuns para personagens, porém lembrando de usar os atributos Vigor e Espírito diminuídos em 2 níveis.

Aptidões Permitidas: Acuidade, Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Lutador, Ponto Cego, Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, De Pé, Desarme Agressivo, Rasteira, Hakken no Jutsu.

Perícias Permitidas: Acrobacia, Atletismo, Escapar, Furtividade, Procurar, Prontidão, Rastrear.

Tamanho: O animal tem inicialmente tamanho Pequeno. Quando o personagem possuir nível 10 em Lidar com Animais, o companheiro animal cresce para o tamanho Médio. Ao alcançar nível 14, cresce novamente, para o tamanho Grande, e passa a ser capaz de falar a língua humana. Suas frases e orações não são perfeitas, posto que ele não é humano, mas são completamente compreensíveis.

Matilha: quando seu Lidar com Animais atingir os níveis 16 e 18, você tem a opção de adquirir mais um animal em cada um desses níveis. Esses companheiros falham em qualquer teste de Habilidade de Combate e são considerados capangas.

Morte do Animal: Se o animal morrer, outro poderá ser adquirido. Este novo companheiro deverá ser treinado ininterruptamente (o

personagem deverá dedicar-se integralmente ao treinamento) por um número de dias igual a 6 vezes o nível da habilidade Lidar com Animais do personagem. Caso você tenha uma Matilha, poderá escolher um dos cães como o novo companheiro principal, e o novo animal treinado entrará na matilha em seu lugar.

HAKKEN NO JUTSU (TÉCNICA DE DETECÇÃO)

O personagem consegue rastrear qualquer criatura através de um olfato super apurado.

Pré-requisito: Rastrear 1

Benefício: Concentrando chakra em seu nariz, o Inuzuka é capaz de aumentar imensamente sua capacidade olfativa. Esta habilidade especial permite ao usuário detectar inimigos em aproximação e saber a localização de adversários escondidos. Ativar ou desativar o Hakken é uma ação livre, requer 2 pontos de chakra e tem duração contínua.

Alcance: Enquanto estiver com o Hakken no Jutsu ativo, o personagem amplia o alcance de seu olfato para 10m +2m por nível na perícia Rastrear.

Teste: Não é necessário teste para detectar odores dentro do alcance do Hakken no Jutsu, a menos que existam situações que atrapalhem, a exemplo de ventos, chuva ou a presença de cheiros muito fortes além daquele que o personagem deseja encontrar. Nestes casos, é necessário teste de Percepção, com dificuldade determinada pelo Mestre.

Alerta contra Surpresa: O personagem também tem direito a um teste de Rastrear para notar a presença do oponente quando estiver prestes a receber um ataque surpresa. Este teste é adicional a quaisquer outros que o personagem tenha direito, como testes de Prontidão para o mesmo fim.

Olfato Apurado: Enquanto estiver com o Hakken ativo, você ainda recebe -1 nível de dificuldade em testes de Prontidão, Rastrear e Procurar sempre que a situação permitir utilizar seu olfato.

SHIKAKYU (QUADRÚPEDE)

Poder Restrito

O personagem do clã Inuzuka tem direito a comprar o poder restrito **Shikakyu**, e ganhará as técnicas a seguir conforme o nível do poder.

NÍVEL 1: SHIKAKYU NO JUTSU - (TÉCNICA QUADRÚPEDE)

- ❖ **Ninjutsu Rank D / Hijutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Hakken no Jutsu (aptidão)
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1

Utilizando esta técnica, a aparência do usuário torna-se mais feroz e este passa a parecer mais besta do que homem. O usuário transforma-se em um predador, que com um simples olhar amedronta completamente seu inimigo.

O personagem envolve todo o seu corpo com chakra e apoia as mãos e joelhos ao chão, como se fosse animal quadrúpede, assumindo uma forma de luta com instinto e movimentos rápidos.

Enquanto estiver sob o efeito da técnica, o usuário ganha armas naturais de garra e mordida. Elas causam dano letal e têm dano arma dependente do nível do poder:

Dano Base de Ataque Corporal - Shikakyu (Força ÷ 2) + (1 de Dano de Arma)

- Shikakyu 4: 2 de dano de arma
- Shikakyu 5: 3 de dano de arma
- Shikakyu 6: 4 de dano de arma (máximo)

Bônus e penalidades de dano são aplicados normalmente.

O usuário ainda receberá +1 de precisão em testes de Intimidação e +2 em iniciativa. Esta técnica pode ser usada pelo Companheiro Animal.

NÍVEL 2: JUUJIN BUNSHIN NO JUTSU - (TÉCNICA DO CLONE DO HOMEM-BESTA)

- ❖ **Ninjutsu Rank D / Hijutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Companheiro Animal (aptidão)
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Alvo:** 1 cão companheiro animal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 2

O Juujin Bunshin no Jutsu permite ao Inuzuka transformar o seu companheiro animal em uma cópia perfeita de si mesmo. Na realização desta técnica, o usuário envia seu chakra para seu companheiro animal e o transforma.

O animal, pela duração da técnica, será alterado para corresponder à categoria de tamanho original do usuário, se transformando em uma réplica exata do mesmo, com os mesmos atributos, habilidades de combate e perícias. As perícias, aptidões e poderes ainda seguem as regras de permissão da aptidão Companheiro Animal.

Os ataques corpo-a-corpo e de armas de arremesso feitos pelo clone possuem o mesmo dano base que teria se fossem feitos pelo usuário, respeitando-se a regra de dano de parceiros.

A Vitalidade e o Chakra são os mesmos da ficha original do animal e ele ainda é considerado um Parceiro (ver pág. 269).

Caso o usuário possua mais de um companheiro animal, pode utilizar essa técnica simultaneamente em todos eles, pagando o custo de chakra para cada um.

Este clone possui os mesmos itens que o personagem, porém os explosivos não podem ser usados. Armas especiais são copiadas, mas seus efeitos especiais também não podem ser usados. Os clones também não podem usar ou ativar itens dependentes de chakra (como tarja explosiva).

A transformação pode ser cancelada pela vontade do usuário, como uma ação livre. Se o animal ficar inconsciente ou perder mais da metade de sua Vitalidade, a transformação também é cancelada e não poderá ser feita novamente naquela cena.

Se o Inuzuka estiver sob o efeito do Shikakyu no Jutsu (Técnica Quadrúpede), é visualmente impossível distingui-lo do clone animal.

NÍVEL 3: TSUUGA - (PRESA PERFURANTE)

- ❖ **Taijutsu Rank D / Hijutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Lutador (aptidão)
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 1

Para executar adequadamente essa técnica, o usuário deve ter o seu Shikakyu no Jutsu ativo e estar a no mínimo 3 metros de distância de seu alvo. Nesse jutsu, o usuário realiza um movimento de rotação em torno de si mesmo, em alta velocidade, avançando sobre o oponente.

Tsuuga funciona como uma ação de atropelar com investida que causa dano igual a um ataque com garras da técnica Shikakyu. O alvo tem direito a um teste de Vigor para não ser derrubado (dif 2 + CC do personagem).

Se o companheiro animal estiver sob efeito do Juujin Bunshin, ele poderá realizar o Tsuuga simultaneamente ao usuário, com cada um gastando suas ações, custos de chakra e rolando os testes de acerto individualmente. O alvo também realiza uma defesa para cada ataque, normalmente.

Quando ataca dessa forma, a técnica é chamada de Gatsuga (Dupla Presa Perfurante). O cão e o Inuzuka causam dano normalmente pela regra de Parceiros, porém o Inuzuka terá o dano dobrado.

NÍVEL 5: SOTOROU

- (LOBO DE DUAS CABEÇAS)

- ❖ **Ninjutsu Rank B / Hijutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Disfarces 8
- ❖ **Ação:** Movimento (gasta pelo Inuzuka)
- ❖ **Alcance:** Toque (precisa tocar o Companheiro Animal)
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 3 por turno

Esta técnica consiste em uma variação da técnica básica Henge em que o utilizador se junta ao seu companheiro animal para se transformar em um único ser: um gigantesco lobo de duas cabeças, aumentando drasticamente o seu tamanho e poder.

A forma Sotorou deve ser tratada como uma única criatura (inclusive contra ataques mentais) e possui a mesma ficha do usuário, porém com categoria de tamanho aumentada para *Enorme*, recebendo os bônus e penalidades naturais desse tamanho.

Nesta forma, todos os danos na Vitalidade e custos de Chakra são retirados do Inuzuka.

Sempre que fizer um ataque corpo-a-corpo básico (manobra Golpear), ou caso esteja agarrando um alvo, o Inuzuka recebe um ataque corporal extra contra o mesmo alvo. O ataque extra causa metade de seu dano base normal e não pode ser utilizado para manobras ou aptidões.

NÍVEL 6: GAROUGA - (PRESA DO LOBO)

- ❖ **Taijutsu Rank B / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 2

Esta técnica consiste em usar o Tsuuga dentro da forma Sotorou. Graças ao maior tamanho do usuário, o ataque ganha maior força destrutiva e alcance. Garouga usa todas as regras do Tsuuga, porém com os modificadores para o tamanho *Enorme* e com +6 de bônus de dano.

NÍVEL 7: SANTOROU - (LOBO DE TRÊS CABEÇAS)

- ❖ **Ninjutsu Rank A / Hijutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Disfarces 12; um clone ou matilha (ver texto)
- ❖ **Ação:** Movimento (gasta pelo Inuzuka)
- ❖ **Alcance:** Toque (precisa tocar o Companheiro Animal e o Clone)
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 4 por turno

Esta técnica possui os mesmos princípios de sua antecessora, o Sotorou, contudo o usuário cria um Kage Bunshin antes da sua execução, e unindo a si próprio, seu companheiro animal e seu clone, se transformam em um lobo gigante de três cabeças. Caso possua mais de um companheiro animal, é possível utilizá-lo no lugar do clone.

A forma Santorou deve ser tratada como uma única criatura (inclusive contra ataques mentais) e possui a mesma ficha do usuário, porém com categoria de tamanho aumentada para *Imenso*, recebendo os bônus e penalidades naturais desse tamanho.

Nesta forma, todos os danos na Vitalidade e custos de Chakra são retirados do Inuzuka.

Sempre que fizer um ataque corpo-a-corpo básico (manobra Golpear), ou caso esteja agarrando um alvo, o Inuzuka recebe um ataque corporal extra contra o mesmo alvo. O ataque extra causa metade de seu dano base normal e não pode ser utilizado para manobras ou aptidões.

NÍVEL 8: OOIGA GATENGA - (PERSEGUIÇÃO DA PRESA GIRATÓRIA)

- ❖ **Taijutsu Rank B / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 3

Estando na forma de Lobo de Três Cabeças, o usuário gira sobre si mesmo verticalmente, transformando-se em uma esfera de velocidade feroz que avança sobre os inimigos.

Ooiga Gatenga usa todas as regras do Tsuuga, porém com os modificadores para o tamanho *Imenso* e com bônus de dano igual ao nível do poder. Graças ao imenso tamanho, o Ooiga Gatenga é considerado um ataque em área de linha com 5m de largura.

CLÃ NARA

As habilidades desse clã encontram-se principalmente na grande capacidade de liderança, no talento estratégico e na criação de medicamentos. O clã possui uma criação de cervos, dos quais extraem boa parte das substâncias presentes em seus medicamentos. A *arte secreta ninja* do clã Nara permite aos seus membros manipular jutsus relacionados às sombras, cuja técnica básica consiste em imobilizar o adversário.

Poder Restrito: Kagejutsu (Arte das Sombras)

KAGEJUTSU (ARTE DAS SOMBRAIS)

Poder Restrito

O personagem do clã Nara tem direito a comprar o poder restrito **Kagejutsu**, e ganhará as técnicas a seguir conforme o nível do poder.

NÍVEL 1: KAGE SHIBARI NO JUTSU - (TÉCNICA DA PRISÃO DAS SOMBRAIS)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alvo:** 1 ou mais criaturas vivas (ver texto)
- ❖ **Alcance:** Curto (5m + 2m por nível do poder)
- ❖ **Duração:** Concentração (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

Esta técnica permite ao usuário estender sua sombra sobre qualquer superfície (mesmo a água) e na medida em que quiser, dentro do limite do alcance. Uma vez que sua sombra entra em contato com a sombra de um alvo, ambas ficam conectadas e o alvo fica instantaneamente paralisado.



Uso: utilizar esta técnica é um teste de CD contra a defesa do alvo. Se você for bem-sucedido, o alvo fica *paralisado* pela duração da técnica. O usuário é obrigado a também se manter imóvel e concentrado, ou a técnica é desfeita.

Técnica Silenciosa: Kage Shibari no Jutsu é uma técnica silenciosa. Se a técnica for usada sob camuflagem (pág. 272), por trás de uma cobertura ou como um ataque furtivo (pág. 261), o alvo receberá -3 de penalidade na reação de Esquiva e na manobra Antecipar, e não terá direito a outras defesas.

Técnica Lenta: Em contrapartida, é uma técnica lenta e facilmente possível de evitar caso o adversário a note. Dessa forma, o usuário possui -3 de precisão em Combate à Distância ao usar o Kage Shibari no Jutsu às vistas do alvo.

Teste de Resistência: Para escapar do Kage Shibari no Jutsu, a vítima precisa usar uma ação padrão em seu turno e passar em um teste de Força (Dif 9 + Nível usado do Poder +1/2 da Inteligência do usuário, arredondado para cima). As regras de teste de resistência do Kage Shibari no Jutsu se aplicam a todas as outras técnicas desse poder.

Alcance: Curto. O alcance que sua sombra pode percorrer ao ser estendida é igual a 5m + 2m por nível neste poder.

Este alcance aumenta em +1m por nível de poder caso a técnica seja usada sob o sol nascente/poente ou sob a luz de uma bomba luminosa. Da mesma forma, o alcance diminui em -1m por nível do poder se for usada sob o sol do meio-dia. Não é possível utilizar esta técnica em locais totalmente escuros.

Ao estender sua sombra, o usuário também pode fazê-la passar por sombras de objetos presentes no ambiente, usando-as para ampliar o alcance. Para cada objeto cuja sombra foi usada, o personagem ganha +1m no alcance final do Kage Shibari no Jutsu.

Duração: Concentração. Contudo, você somente consegue manter a técnica por uma quantidade de turnos igual a 1 +1 por nível do poder (máximo de 6 turnos). Além disso, cada vez que reutilizar a técnica na mesma cena, seja ela bem-sucedida ou não, a quantidade de turnos é reduzida em 1 (a duração mínima é de 2 turnos).

No final do seu último turno de duração, a técnica perde seu efeito. Esta regra de duração e o seu limite devem ser usados e compartilhados também para o Kage Mane.

Mais de 1 Alvo: O personagem pode livremente dividir sua sombra em vários filamentos a fim de prender mais de um alvo, sendo o máximo de 1 alvo para cada 2 níveis no poder. Nesse caso, você somente poderá manter os alvos presos pela duração mínima (2 turnos). Se a técnica for usada contra capangas, duplique a duração.

Alvo Impedido, Caído ou Alado: se o alvo estiver *agarrado*, *impedido* ou em outra condição que limite ou impeça o deslocamento: não pode usar Antecipar; poderá usar Esquiva, que terá valor fixo igual a 9.

Os ajustes de precisão e alcance das condições *caído* e *alado* não afetam esta técnica.

NÍVEL 3: KAGE MANE NO JUTSU - (TÉCNICA DA IMITAÇÃO DAS SOMBRAIS)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alvo:** 1 ou mais criaturas vivas (ver texto)
- ❖ **Alcance:** Curto (5m +2m por nível do poder)
- ❖ **Duração:** Concentração (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

Com o passar do tempo, os membros do clã Nara conseguiram adicionar um novo elemento no Kage Shibari no Jutsu: os alvos capturados pela sombra eram obrigados a imitar os movimentos corporais do usuário. Depois desse feito, o nome Kage Mane no Jutsu passou a ser usado para a técnica marcante do clã.

Uso: esta técnica segue as mesmas regras do Kage Shibari no Jutsu, com as seguintes diferenças.

Imitação de Deslocamento: você pode se deslocar normalmente enquanto mantém a técnica. Quando você se desloca, a vítima é obrigada a também se deslocar na mesma direção, distância e velocidade que você. A técnica será desfeita caso o deslocamento afaste você da vítima a uma distância maior que o seu alcance.

Imitação de Gestos: Sendo obrigado a imitar os movimentos do personagem, o alvo capturado moverá sua mão esquerda se assim o personagem também fizer. Andará para trás ou para frente se assim for feito pelo usuário. Da mesma forma, se o personagem pega um objeto, o oponente também o fará, se o objeto estiver ao seu alcance.

A imitação somente é feita de forma perfeita caso a vítima seja minimamente humanoide (ou seja, seja bípede, com dois braços e duas pernas). Caso não seja, a técnica somente força a imitação de deslocamento. As imitações (de qualquer tipo) não gastam as ações da vítima.

Caso seja usada contra uma criatura voadora, ela imediatamente cai do céu, passando então a imitar o deslocamento da maneira que for possível.

Sombra Preparada: [requer nível 7] Depois de usar o Kage Mane e errar, você pode mantê-lo preparado de maneira sustentada e reutilizá-lo uma única vez a qualquer momento por uma ação padrão sem a

necessidade de selo. Ao reutilizar, deve pagar novamente o custo de chakra e começar a contar a partir daí o limite da duração.

Se for reutilizado na distância de um ataque corporal (1m), o alvo não terá como notar o jutsu (técnica silenciosa) e receberá -3 na reação de Esquiva, não tendo direito a outras defesas.

Sombra Guiada: [requer nível 8] Você pode utilizar o Kage Mane em um aliado e deixar a conexão fraca para que o mesmo possa se mover livremente. Manter a técnica dessa forma requer concentração. Quando a sombra de seu aliado encostar na sombra de um inimigo (se eles estiverem a 1m um do outro), seu Kage Mane reage e você terá a opção de liberá-lo para tentar prender o oponente. Nesse momento, deve pagar novamente o custo de chakra e utilizar o jutsu com os benefícios de Técnica Silenciosa. Somente a partir deste ponto o limite de duração começa a ser contado.

Sombra Perfeita: [requer nível 9] O Kage Mane passa a ter duração sustentada.

NÍVEL 4: KAGE MANE SHURIKEN NO JUTSU

- (TÉCNICA DA IMITAÇÃO DA SHURIKEN DAS SOMBRAIS)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Parcial (preparação)
- ❖ **Alcance:** Curto (5m +2m por nível do poder)
- ❖ **Duração:** Concentração (máximo de 2 turnos)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

Para utilizar esta técnica, o personagem precisa de uma arma projétil feita de material especial que facilite a condução de chakra, como a Aian Nakkuru.

Uso: Com uma ação parcial (adicional à ação de sacar a arma), o usuário prepara a técnica Kage Mane no Jutsu e a transfere para uma arma através do chakra. Depois, arremessa a arma sobre o alvo, com uma ação padrão, mirando sua sombra, para perfurar o local no solo onde ela se encontra.

Caso o alvo não conheça a real intenção do arremesso da arma, receberá -2 de precisão em sua Esquiva e na manobra Antecipar.

Efeito: se você for bem-sucedido, o alvo ficará *paralisado*, sofrendo os efeitos do Kage Shibari no Jutsu pera duração da técnica (Concentração, com máximo de 2 turnos).

Kage Mane Livre: Enquanto o alvo estiver *paralisado* por esta técnica, você poderá utilizar o Kage Mane no Jutsu no mesmo como uma ação livre, pagando seu custo de chakra.

NÍVEL 5: KAGE KUBISHIBARI NO JUTSU - (TÉCNICA DO ESTRANGULAMENTO DAS SOMBRAIS)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alvo:** criatura capturada pelo Kage Mane ou Kage Shibari
- ❖ **Duração:** a mesma do Kage Mane ou Shibari (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

Esta técnica permite ao usuário eliminar criaturas capturadas pelo Kage Mane. O usuário pode escolher um alvo para cada 6 pontos de Espírito, estender sua sombra até seus pescoços e apertá-los para estrangular.

Uso: usando sua ação de movimento naquele turno, você transforma seu Kage Mane (ou Kage Shibari) no Kage Kubishibari, mantém a contagem de duração e a concentração. No final de cada turno seu, você causa dano fixo de sufocamento à vítima igual ao Nível usado do Poder

+1/2 da Inteligência. O dano é causado mesmo se a vítima tentar prender a respiração (veja mais sobre sufocamento na pág. 278).

Resistindo: O alvo pode usar uma ação padrão para ter direito a um teste de Força para se livrar da técnica. Se tiver sucesso, ainda estará preso pelo Kage Mane (ou Kage Shibari) e precisará se libertar dele. Se esta técnica e o Kage Mane forem usados em níveis diferentes, as dificuldades de cada testes devem ser calculadas pelos seus respectivos níveis. Após ficar totalmente livre, a vítima ficará *fatigada* até o final do próximo turno dela, enquanto recupera o fôlego.

NÍVEL 6: KAGEYOSE NO JUTSU

- (TÉCNICA DA COLEÇÃO DAS SOMBRAIS)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Curto (5m +2m por nível do poder)
- ❖ **Duração:** Sustentada ou Concentração (Algumar)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

O membro do clã Nara consegue materializar sua sombra, dividindo-a em filamentos negros que podem segurar ou apanhar objetos pequenos com total destreza.

Uso: O personagem pode criar o número máximo de 2 filamentos para cada nível usado do poder. Como uma ação padrão, o usuário pode reunir todos os filamentos criados em um único ponto, fazendo-os trazer até este ponto os objetos que estejam carregando. Trata-se de uma estratégia bem útil, caso os filamentos estejam segurando kunais ou tarjas explosivas, por exemplo.

Lançar Projétil: Se desejar apanhar um projétil com a sombra e arremessa-lo, o personagem usa sua precisão em Combate à Distância para o teste, normalmente.

Algema de Sombra: O usuário também pode utilizar o Kageyose para prender um alvo, enrolando-o com a sombra, seguindo as regras do Efeito Algeman Nv 6, do poder Ninpou. Você pode prender um alvo para cada dois filamentos de sombra. A dificuldade do teste para se libertar é a mesma do Kage Mane. Os filamentos possuem dureza igual ao nível usado do poder + 1/2 da Inteligência do usuário.



NÍVEL 6: KAGE NUI

- (COSTURA DAS SOMBRAS)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão (ver texto)
- ❖ **Alvo:** uma ou mais criaturas
- ❖ **Duração:** Instantânea (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

Usando esta técnica, o usuário faz uso de sua sombra para formar filamentos pontiagudos, usando os princípios do Kageyose, mas lançando os filamentos contra os seus alvos a fim de segurá-los e/ou feri-los. Os filamentos de sombra são tão perfurantes quanto uma agulha, daí o nome técnica.

Uso: A quantidade de filamentos é a mesma da técnica Kageyose. Cada agulha causa 1 de dano base e possui o mesmo alcance e regras de uso da técnica Kage Mane, com a única exceção de que o Kage Nui não é uma técnica lenta (logo, o usuário não recebe penalidade caso a utilize às vistas do alvo).

Costurar: Se preferir, o usuário ainda poderá utilizar as agulhas para também prender os alvos após as perfurações, literalmente costurando o inimigo e puxando com força os filamentos de sombra para imobilizá-lo.

Para isso, deve executar a técnica como uma ação completa. Se você for bem-sucedido com um grau de dano 3 ou maior, o alvo ficará *impedido* por duração sustentada, usando as regras de Algema de Sombra do Kageyose. Se usar a técnica dessa mesma forma no mesmo alvo, com qualquer grau de dano, poderá deixá-lo *paralisado* mediante concentração. Como o alvo é costurado pelas agulhas de sombra, não terá direito a usar a perícia Escapar para se livrar da técnica.

Quando conseguir se livrar da técnica (seja com o teste de Força ou outro método), a vítima ficará livre de todas as condições impostas (mesmo que a técnica tenha sido usada duas vezes sobre ela).



NÍVEL 8: KAGEZUKAMI NO JUTSU - (CAPTURA DAS SOMBRAIS)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alvo:** uma ou mais criaturas
- ❖ **Duração:** Concentração
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por nível do poder

Essa técnica é mais uma variação do Kage Mane. Quando as sombras são conectadas, em vez de forçar que o inimigo copie seus movimentos, o Nara pode se manter imóvel e concentrado enquanto puxa e move o alvo para qualquer lugar de sua escolha, dentro do alcance da técnica. A vítima pode agir livremente, mas não pode se deslocar.

As demais regras do Kage Mane permanecem.

CLÃ SARUTOBI

O clã Sarutobi é um clã influente de Konoha. Deste clã normalmente surgem vários ninjas de renome que ocupam posições de alta autoridade. Os Sarutobi são extremamente leais à vila e devotos da Vontade do Fogo. Possuem grande resistência e talento com técnicas do tipo Katon, somente sendo rivalizados pelo clã Uchiha neste quesito. Outra importante marca do clã é o contrato de invocação com os Macacos Ninjas.

Hijutsu (Opção 1): Kuchiyose Restrito: Macacos (pág. 224).

Hijutsu (Opção 2): Tensai (Genialidade; pág. 241); Vontade do Fogo. Ao escolher esta opção, você ainda pode comprar Kuchiyose como poder comum.



APTIDÃO ESPECIAL

VONTADE DO FOGO

Você é sustentado por uma vontade inabalável, o tornando tão robusto quanto homens com o dobro do seu tamanho.

Pré-requisito: Tensai (Hijutsu), Vigor 6, Resistência Maior (Vigor) e Clone Verdadeiro (Kage Bunshin).

Benefício: Você deve escolher esta aptidão como uma das duas Aptidões Especiais que tem direito pelo hijutsu Tensai.

Você recebe gratuitamente a aptidão Duro de Matar e não sofre com os efeitos da velhice até muito mais tarde que o normal.

Além disso, você pode criar e usar até dois clones verdadeiros do tipo Kage Bunshin ao mesmo tempo. Esses clones são mais resistentes que o normal: possuem Vitalidade igual a 1/5 da Vit do usuário e recebem a aptidão Duro de Matar. Você não pode criar (nem ter criado) qualquer outro clone durante a cena, além destes dois Kage Bunshins.

CLÃ SENJU

O clã Senju foi um dos clãs responsáveis por fundar a Vila Oculta da Folha, juntamente com o rival clã Uchiha. Este clã era conhecido pela sua força e pelo fato de seus membros serem extremamente capazes, recebendo por isso o nome de Clã das Mil Habilidades.

Embora no anime o próprio clã pareça ter deixado de existir como um grupo, o clã Senju continua a influenciar a política de Konoha através de sua filosofia da Vontade do Fogo e da interpretação correspondente do papel do Hokage. O maior ícone do clã Senju, Hashirama, foi conhecido por possuir grande vitalidade e, principalmente, por sua *kekkei genkai*, a manipulação do Mokuton (elemento madeira).

Hijutsu (Opção 1): Mokuton; Maximizar; Regeneração (Clã Uzumaki, pág. 193); Senjutsu (ver pág. 239).

Hijutsu (Opção 2): Tensai (ver pág. 241); Maximizar.

APTIDÃO RESTRITA

MAXIMIZAR

Você consegue potencializar seu ninjutsu elemental até o máximo que o elemento permite.

Pré-requisitos: Espírito ou Inteligência 15; Potencializar (aptidão)

Benefícios: Ao comprar esta aptidão, escolha entre os poderes Mokuton ou Suiton. Quando usa a meta-aptidão Potencializar para o elemento escolhido, você pode aplicar todos os benefícios dela ao mesmo tempo.

Aptidão Especial: Você pode escolher e comprar esta aptidão como uma das duas Aptidões Especiais que tem direito pelo hijutsu Tensai.

MOKUTON (ELEMENTO MADEIRA)

Mokuton é uma linhagem sanguínea avançada formada através do uso simultâneo dos elementos Terra e Água para criar madeira ou árvores completas.

Essa habilidade também pode ser usada para criar outros aspectos de árvores, tais como sementes ou até mesmo plantas com flores. Técnicas Mokuton podem ser produzidas a partir de qualquer lugar, incluindo o corpo do usuário, pois o chakra do usuário é literalmente convertido em uma fonte de vida.



O jogador deverá comprar Mokuton como uma versão padrão dos poderes de ninjutsu elemental. O poder Mokuton segue as mesmas regras do poder Ninpou (ver capítulo Poderes, pág. 84), e pode utilizar todos os seus Efeitos.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dano Adicional: Todo Efeito Mokuton recebe +1 de dano base.

Dificuldade de Resistência Aumentada: Todo efeito Mokuton recebe +1 na dificuldade de resistência para os testes dos alvos.

Efeitos Permitidos: Todos os efeitos de Ninpou; Imergir (Doton).

Suiton e Doton: O personagem recebe gratuitamente 1 nível em Doton e Suiton, e poderá utilizar o Efeito Canhão para Doton e Suiton usando o nível de Mokuton como parâmetro. Se quiser mais níveis nesses poderes para conseguir mais efeitos, precisa evolui-los separadamente.

Restrição de Elemento: O personagem não pode aprender outros elementos além de Mokuton, Suiton e Doton.

O poder Mokuton possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos.

FEITOS DE NÍVEL 2

TRANSMISSOR

- ❖ **Pré-requisitos:** Clone (Moku Bunshin)
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Alvo:** um Moku Bunshin
- ❖ **Duração:** Contínua

O personagem faz seu clone se desfazer em várias sementes que podem ser usadas para rastrear um alvo. Para isso, basta implantar a semente na roupa do alvo, por exemplo, ou fazê-lo ingeri-la. Somente o usuário dessa técnica pode detectar as transmissões da semente. Este efeito segue as mesmas regras da aptidão Sensor, mas somente detecta alvos que estejam carregando a semente de alguma forma.

FEITOS DE NÍVEL 6

SEALAR CHAKRA

- ❖ **Pré-requisito:** Raio
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Comum do poder
- ❖ **Alvo:** Uma ou mais criaturas (ver texto do Raio)
- ❖ **Dano:** 2 por nível do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea ou Concentração (ver texto)

Ao usar o efeito Raio, além de causar dano normalmente, o usuário pode selar parte do chakra de sua vítima, diminuindo temporariamente parte do mesmo. Ao ser atingido pela técnica, o alvo perderá pontos de chakra igual à metade do nível usado do poder.

Selar Chakra Bijuu: O usuário também pode usar este efeito para selar o chakra bijuu de um Jinchuuriki e reverter sua transformação caso o mesmo esteja fora de controle.

Isso somente pode ser feito em um alvo com o poder Jinchuuriki em nível inferior ao nível do usuário neste poder, e somente contra o um alvo fora do controle que esteja no Modo Bijuu ou inferior.

Esta técnica deve ser usada como uma ação preparada que será executada assim que um jinchuuriki dentro do alcance ficar descontrolado, ou assim que um jinchuuriki descontrolado entre no alcance do poder. Dez pilares de madeira surgem ao redor do alvo e começam a suprimir o chakra da bijuu enquanto você mantém concentração.

Você não realiza teste de acerto. Ao invés disto, faz um teste de Espírito, Dif 7 + 2x Nível do poder Jinchuuriki do alvo. Se for bem-sucedido, todo o chakra é suprimido até o final da rodada. Se falhar, o chakra bijuu ainda é suprimido, porém você deve pagar novamente o custo de chakra deste efeito. Após a conclusão desta técnica, o alvo terá seu poder Jinchuuriki desativado e ficará *inconsciente* por 10 minutos.

Evolução:

- **Selar Chakra Nv 9:** O usuário pode selar o chakra bijuu de Jinchuurikis com poder em nível igual ou inferior ao seu nível neste poder; também se torna capaz de quebrar técnicas de controle de Bijus, através do toque, utilizando as regras do jutsu básico Kai.

EFEITOS DE NÍVEL 7

GOLEM

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua (ver texto)

Você cria um gigantesco monstro de madeira para lutar, que pode ter qualquer aparência, desde um grande humanoide até um dragão.

Ficha: O golem possui os mesmos atributos que você, porém o valor de Força é substituído pelo seu nível de Espírito. Tem tamanho *imenso* (os modificadores de Força e Vigor são aplicados normalmente) e dureza zero, porém somente metade da Vitalidade. As Habilidades de Combate do golem possuem o mesmo nível que as suas, incluindo os benefícios de Especialista, Maestria, Reflexos, Intuição e Acuidade. Todas as perícias são em nível zero. O ataque corporal do golem causa dano comum do poder.

Parceiro: O golem segue as regras de Comandar Parceiro (pág. 269), porém ele é controlado diretamente por você, logo não é necessário passar instruções. O golem não possui mente, logo não pode ser alvo de Genjutsus.

Controle: Controlar o golem exige concentração e caso você não a mantenha, ele ficará imóvel, devendo ser tratado como um objeto inanimado. A sua concentração não conta para regra de divisão de dano de parceiros. Somente é possível controlar um único golem por cena.

Enquanto controlado, o golem segue as mesmas regras de um personagem comum (com direito a ação padrão, movimento, ataque oportuno, etc.). Adicionalmente, você pode utilizar qualquer técnica do poder Mokuton que queira através do golem, usando as ações do mesmo. Em contrapartida, o golem não pode utilizar outras técnicas ou aptidões que o personagem possua. Com uma ação de movimento e pagando metade do custo de chakra do efeito, você pode curar até metade da Vitalidade total do golem.

Senjutsu: Você pode aplicar ao Golem os bônus do poder Senjutsu (pág. 239), com exceção dos bônus de energia, e desde que não acumulem com algum bônus de tamanho.

Evolução:

- **Golem Nv 10:** O golem agora tem tamanho *colossal* e seus ataques corporais comuns recebem gratuitamente o efeito Selar Chakra (no nível que o usuário possuir).

TÉCNICAS**AIKAGI****- (CHAVE MESTRA)**

- ❖ **Ninjutsu / Kekkei Genkai**
- ❖ **Pré-requisitos:** Mokuton 1 (regra de Criação Livre)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 1

O usuário faz crescer de seu dedo indicador um pequeno pedaço de madeira que toma a forma de uma chave. Ao colocar a chave na fechadura, o personagem termina de moldá-la para ter o encaixe perfeito e necessário para destrancar.

DAIJURIN NO JUTSU**- (TÉCNICA DA GRANDE FLORESTA)**

- ❖ **Ninjutsu / Kekkei Genkai**
- ❖ **Pré-requisitos:** Mokuton 2 (Raio)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Comum do poder
- ❖ **Alvo:** Uma ou mais criaturas (ver texto do efeito Raio)
- ❖ **Duração:** Instantânea

O personagem é capaz de conjurar uma ou mais estacas de madeira em direção ao oponente para perfura-lo. As estacas são feitas a partir do

braço do próprio usuário, do chão ou de uma árvore próxima (mas sempre partindo em linha até o alvo, sem contornar coberturas), e causam dano segundo as regras do efeito Raio.

MOKU BUNSHIN**- (CLONE DE MADEIRA)**

- ❖ **Ninjutsu / Kekkei Genkai**
- ❖ **Pré-requisitos:** Clone (aptidão); Mokuton 1
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 1 por clone

Esta técnica segue as regras das aptidões de Clone, tendo ainda os seguintes efeitos diferenciados.

O clone de madeira é mais resistente que os demais clones e possui Vitalidade igual a 1/5 da Vit do usuário. Pode se comunicar telepaticamente com o usuário e é capaz de se fundir com árvores e plantas, como um uso gratuito do efeito Imergir Nv 2 do poder Doton, sem custo de chakra.

Somente um personagem com Rinnegan original (não-transplantado) consegue diferenciar entre um clone de madeira e o usuário.

[Requer Clone Verdadeiro] Você pode criar e controlar 1 único clone de madeira que é capaz de utilizar jutsus básicos, poderes e aptidões, inclusive o poder Mokuton, mas não outro poder ou aptidão restrita. Também pode usar o efeito Imergir Nv 4, caso você o possua para o Mokuton, pagando o custo normal de chakra. Os custos de chakra são retirados do próprio personagem.

MOKUJIN NO JUTSU**- (TÉCNICA DO GOLEM DE MADEIRA)**

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Mokuton 7 (Golem)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua

Depois de executar os selos de mão necessários, o usuário cria uma enorme criatura semelhante a uma estátua de madeira. Esta criatura humanoide, com um rosto semelhante a um demônio japonês, é geralmente criada com um dragão de madeira enrolado em volta do tronco e usada como um poderoso avatar de batalha. Quando usada por um grande ninja, seu poder chega a ser comparado ao de uma Bijuu ou do Susanoo do clã Uchiha.

Esta técnica segue as regras do efeito Golem.

MOKUJŌHEKI**- (PAREDE DE MADEIRA)**

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Mokuton 3 (Barreira)
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea

O personagem conjura próximo de si uma barreira feita de madeira para lhe proteger de um ataque. Se usada dessa forma, a técnica requer um teste de Ler Movimento durante a ação defensiva. A barreira poderá ter o formato de um muro ou semicírculo de metade do tamanho comum do poder, e segue as regras descritas no efeito Barreira do poder Ninpou. Se for destruída, o usuário sofrerá os danos excedentes.

NITTEN SUISHU**- (DÉCIMO EDITO SOBRE A ILUMINAÇÃO)**

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Mokuton 6 (Selar Chakra)
- ❖ **Ação:** Padrão (manobra Preparar)
- ❖ **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Espírito)
- ❖ **Duração:** Concentração

O usuário usa este efeito para selar o chakra bijuu de um Jinchuriki e reverter sua transformação caso o mesmo esteja fora de controle. Dez pilares de madeira surgem ao redor do alvo e começam a suprimir o chakra da bijuu enquanto você mantém concentração. No final da rodada, todo o chakra da bijuu é suprimido, o alvo terá seu poder Jinchuriki desativado e ficará *inconsciente* por 10 minutos.

Esta técnica segue as regras do efeito Selar Chakra.

SENPOU: SHIN SUSENU**- (ARTE EREMITA: MIL MILHARES DE MÃOS VERDADEIRAS)**

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Senjutsu 13; Mokuton 13 (Golem Nv 10 e Flechas Nv 9); Maximizar; somente para PdM
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Comum do poder
- ❖ **Alvo:** Uma ou mais criaturas (ver texto)
- ❖ **Duração:** Instantânea

Para usar esta técnica, você precisa primeiro estar com o Modo Eremita ativo e criar um Golem Nv 10. Gastando 5 pontos de Chakra Senjutsu, você aumenta o tamanho do golem para *incrível*. Através dele, você utiliza o efeito Flechas Nv 9, também melhorando o efeito com Chakra Senjutsu (bônus à sua escolha) e usando a aptidão Maximizar.

SHICHŪRŌ NO JUTSU**- (TÉCNICA DA PRISÃO DE QUATRO PILARES)**

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Mokuton 6 (Barreira Nv 6)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Espírito)
- ❖ **Duração:** Contínua

O usuário envia seu chakra para o solo, fazendo pilares de madeira crescerem e se conectarem formando uma prisão. A prisão de madeira possui regras e parâmetros determinados pelo efeito Barreira do poder Ninpou (largura, altura, comprimento e dureza).

SOUSHINKI**- (SEMENTE TRANSMISSORA)**

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai
- ❖ **Pré-requisitos:** Clone (Moku Bunshin); Mokuton 2 (Transmissor)
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Alvo:** um Moku Bunshin
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 2

O personagem faz seu clone se desfazer em várias sementes que podem ser usadas para rastrear um alvo.

Para isso, basta implantar a semente na roupa do alvo, por exemplo, ou fazê-lo ingeri-la. Somente o usuário dessa técnica pode detectar as transmissões da semente. Este efeito segue as mesmas regras da aptidão Sensor.

CLÃ UCHIHA

Um dos mais famosos clãs de Konoha, o clã Uchiha é responsável pela proteção e segurança da vila, fazendo parte integral do policiamento da mesma. A kekkei genkai do clã, o Sharingan, é conhecida e cobiçada por povos além do país do fogo, tamanho é o seu poder.

Aptidões Restritas: Elemento Natural: Katon; Sharingan; Nidan Sharingan; Sandan Sharingan; Mangekyou Sharingan.

Exigência de Elemento: Você é obrigado a ter o poder Katon ou ter a aptidão Elemento Natural: Katon, desde a criação de personagem.

APTIDÕES RESTRITAS**ELEMENTO NATURAL: KATON**

“Um Uchiha só é reconhecido como tal quando é capaz de utilizar o Katon: Goukakyuu no Jutsu.”

Pré-requisito: Espírito 1

Benefício: Você é capaz de utilizar o efeito Sopro Destrutivo 4 para Katon, mesmo sem possuir o poder e mesmo em nível Genin (NC 4). O dano base do efeito é igual ao atributo Espírito +2 pelo bônus de dano do elemento Katon. O custo de chakra é metade do nível de Espírito (arredondado para cima). Demais regras do efeito, como alcance e tamanho, são as mesmas do poder Katon.

Caso o personagem combre o poder Katon, receberá o efeito Sopro Destrutivo no nível 4, adicionalmente ao outro efeito que pode escolher por direito. O Sopro Destrutivo também evoluirá automaticamente nos

níveis 7 e 10, sem a necessidade de ser escolhido pelo usuário nesses níveis. Nesses casos, o efeito seguirá todas as regras comuns do poder.

Esta aptidão pode ser utilizada pelo Clone Verdadeiro e não conta para o limite da regra de afinidade elemental (pág. 89).

SHARINGAN

Esse é um poderoso doujutsu exclusivo do clã Uchiha. O Sharingan pode se manifestar no usuário durante uma grande luta, na qual ele precise muito de sua habilidade de percepção visual. Neste nível, o Sharingan possui a aparência incompleta, com uma vírgula negra na extremidade da íris vermelha.

O Sharingan concede ao Uchiha uma percepção avançada dos movimentos, semelhante a uma visão em câmera lenta, o que permite prever com perfeição ataques corporais ou mesmo ninjutsus.

Pré-requisito: Percepção 3

Benefício: Ativar o Sharingan requer uma ação parcial e 1 ponto de chakra. O doujutsu tem duração contínua por uma cena e é possível ativá-lo durante a defesa. Enquanto estiver com o Sharingan ativo, o personagem ganha os seguintes benefícios.

Visão de Chakra: o personagem é capaz de distinguir o chakra pela cor, o que permite identificar quando um oponente utiliza um jutsu, por mais oculto que esse seja. A visão de chakra também permite identificar se uma pessoa está presa em um genjutsu, ou se algum jutsu está afetando uma determinada área ou criatura. Você não é capaz de enxergar através de criações feitas de chakra, como o efeito Névoa (Suiton), nem coberturas ou camuflagens.

Medir Poder: Ver o chakra de uma criatura possibilita ao usuário medir sua força aproximada, ou seja, o nível aproximado de sua ficha de personagem.



Distinguir Chakra: O personagem passa a ser capaz de diferenciar cada criatura pela sua assinatura de chakra.

Esquiva Perceptiva: O usuário pode usar a habilidade Ler Movimento para se esquivar, substituindo a habilidade Esquiva no cálculo da dificuldade de acerto do atacante. Assim, a Dif do atacante será de 9 + precisão de LM do Uchiha.

Todas as regras, benefícios e penalidades de esquiva ainda se aplicam ao personagem ao se defender dessa forma. Isso significa que o Uchiha pode aplicar qualquer bônus de esquiva em sua defesa com a Visão Acelerada (como da aptidão Reflexos). Em contrapartida, não pode utilizar bônus de precisão em LM (como da aptidão Intuição).

NIDAN SHARINGAN

O Uchiha com o Nidan Sharingan já tem melhor domínio sobre as habilidades de sua kekkei genkai. Nesse estágio, a íris vermelha apresenta duas vírgulas negras.

Pré-requisito: Percepção 6, Sharingan

Benefício: Ao usar a aptidão Sharingan, o Uchiha recebe os seguintes benefícios adicionais.

Visão Acelerada: O usuário recebe gratuitamente os benefícios da aptidão Intuição e +2 de bônus em Prontidão contra a manobra Fintar.

Foco Aprimorado: o Uchiha é capaz de reagir tão bem a um alvo em seu foco quanto a outro no limite de sua visão, não podendo ser flanqueado.

Olhar Hipnótico: O Uchiha é capaz de utilizar genjutsus sobre seu alvo somente mantendo contato visual com os olhos do mesmo, sem a necessidade de selos de mão ou qualquer outro gesto. O alcance do

olhar hipnótico é de 9m, e você não precisa realizar testes de Concentração para usá-lo em combate próximo.

Fascinar: o Olhar Hipnótico permite usar a aptidão Fascinar através do contato visual, com +1 nível de dificuldade, podendo também repetir seu uso várias vezes num mesmo alvo durante a cena. O alvo terá sempre 1 turno de imunidade após se libertar da ilusão. Você ainda precisa comprar a aptidão Fascinar normalmente para usá-la com estes benefícios.

Contato visual olho-a-olho: Sempre se considera que o inimigo está em contato visual em tempo suficiente para sofrer o efeito do Olhar Hipnótico, a menos que ele explicitamente aja de forma a não olhar para seu rosto. Neste caso, ele sofrerá as penalidades de uma camuflagem parcial, a menos que tenha a aptidão Lutar às Cegas nível 2.

Resistir à Ilusão: O sharingan também fornece proteção contra inimigos que tentem utilizar um genjutsu ocular no personagem, que recebe +2 de bônus em seu teste de resistência.

Mímica Sharingan: o Uchiha ganha acesso às técnicas da Mímica Sharingan.

SANDAN SHARINGAN

Em seu estágio mais maduro, o Sharingan adquire uma terceira vírgula e atinge estado completo. Membros do clã que alcançam esse nível de domínio tendem a se tornarem proeminentes em sua comunidade.

Pré-requisitos: Percepção 9; Nidan Sharingan

Benefício: Ao usar a aptidão Sharingan, o Uchiha recebe os seguintes benefícios adicionais.

Genjutsu Sharingan: o Uchiha ganha acesso às técnicas de ilusão exclusivas da Hipnose Sharingan.

Visão Acelerada Maior: o Uchiha se torna imune à finta acelerada (ver condição *acelerado*, pág. 205). Também é capaz de realizar ataque oportuno contra inimigos *acelerados*.

Previsão Perfeita: o Uchiha torna-se capaz de utilizar todas as manobras de previsão em situações de ataque oportuno ou quando *desprevenido*. Além disso, pode usar *Superar Técnica* sem penalidade de precisão.

Reverter Ilusão: com uma ação padrão, o Uchiha é capaz de utilizar Percepção no lugar de Inteligência para detectar um ataque de ilusão inimigo. Se bem-sucedido, a ilusão será retornada para seu conjurador através do Olhar Hipnótico, o forçando a resisti-la enquanto o Uchiha não é afetado. É necessário gastar a mesma quantidade de chakra da ilusão utilizada e estar a no máximo 9m de seu inimigo. Você pode usar esta técnica contra qualquer tipo de ilusão que tenha você como único alvo, inclusive Hijutsus, com exceção do Tsukuyomi.

MANGEKYOU SHARINGAN

O último estágio do Sharingan revela sua verdadeira forma, alcançando o estado maior do selamento que existe dentro dos olhos do Uchiha. Cada par de olhos tem desenho de formato diferenciado em seu selo, talvez indicando a razão pela qual a técnica Susano'o possui aparência variada e alguns Sharingans despertam habilidades únicas. Esse estágio é conhecido como Mangekyou Sharingan (literalmente, "Olho Copiador Giratório Caleidoscópicos").

Pré-requisitos: Percepção 16; Sandan Sharingan; um evento traumático.

Benefício: o Uchiha adquire a capacidade de utilizar três técnicas especiais sob o custo de sua própria visão. Você precisa escolher um par de técnicas para seus olhos (uma para o direito e uma para o

esquerdo), sendo o Susanoo a terceira técnica, fixa, que você aprenderá quando atingir os requisitos das duas outras técnicas. O par de técnicas disponíveis são:

- Tsukuyomi e Amaterasu
- Kagutsuchi e Amaterasu
- Kamui (Curto e Longo alcance)

Todas as técnicas do Mangekyou Sharigan são consideradas de nível de poder 10 para propósitos de dificuldade.

Você não pode usar meta-aptidões e nem a aptidão Técnica Acelerada com qualquer técnica do Mangekyou Sharingan.

Pontos de Visão: os olhos do Uchiha possuem uma quantidade de pontos que determinam sua integridade. Conforme estes pontos se esgotam, sua visão segue mesmo rumo, pouco a pouco caindo em cegueira conforme o selo em seus olhos leva embora seu sentido e sanidade.

O personagem possui um total de 10 pontos de visão em seus olhos. Estes pontos são para ambos os olhos (e não 10 pontos para cada olho). O custo de visão para uso das técnicas (valor especificado em cada uma) é subtraído desta quantidade.

Perdendo a Visão: A cada 3 pontos de visão perdidos, você sofre a condição *ofuscado* de forma permanente. Esta condição é cumulativa até três vezes (ou seja: ofuscado 1 com 7 pontos; ofuscado 2 com 4 e ofuscado 3 com 1 ponto de visão).

Por serem permanentes, as penalidades da perda de visão não contam no limite de penalidade de precisão (ver Condições Prejudiciais, pág.

275). Elas também são cumulativas com qualquer outra condição de *ofuscado* ou prejuízo de visão que você tenha.

Os pontos de visão perdidos não podem ser recuperados de nenhuma forma, com exceção da regra de Descanso do Sharingan. Da mesma maneira, a condição *ofuscado* também não pode ser curada, com exceção do Mangekyou Sharingan Eterno (ver mais adiante).

Desativação Forçada: Quando seus Pontos de Visão são zerados pela primeira vez, você sente uma dor absurda nos olhos, que se espalha por todo o corpo, deixando-o *atordoado* e *desprevenido* por 1 turno. Seu Sharingan é imediatamente desativado, com sangramento e a constatação de que está ficando cego. Você fica incapaz de usá-lo até que descanse.

Descanso do Sharingan: o sofrimento o faz entender sobre a maldição do Sharingan. Quando seus Pontos de Visão são zerados pela primeira vez, você adquire a capacidade de recuperar parcialmente os Pontos de Visão perdidos. Para isso, você deve desativar o Sharingan e ficar sem usá-lo por 24 horas. Depois disto, seus Pontos de Visão são regenerados até o máximo de 5. A condição *ofuscado* (-3) é mantida.

Cegueira: Quando seus pontos de visão são zerados pela segunda vez, você fica *cego* e perde todos os benefícios do Sharingan (as aptidões continuam na ficha de personagem e os pontos de poder gastos com elas não são restituídos).

Eien no Mangekyou Sharingan [somente para PdM]

É o Mangekyou Sharingan Eterno, ou Perfeito. Este último nível do Doujutsu é conseguido com um grande sacrifício: o Uchiha precisa transplantar em si mesmo o Mangekyou Sharingan de um parente

próximo (pai, irmão ou filho). Fazer isso requer o poder Iryou Ninjutsu e um teste de Medicina (Dif 28), mas que pode ser simulado com 2 dados caso o procedimento seja feito num hospital equipado. Falhar no teste de Medicina resulta na destruição do Sharingan e cegueira para o personagem.

Após 24h de total repouso e curativos nos olhos, o Uchiha terá o Mangekyou Sharingan Eterno. O Doujutsu possui todos os benefícios da versão anterior, porém sem as regras de Perdendo a Visão. O personagem não precisa pagar pontos de visão para usar as técnicas do Mangekyou Sharingan e ainda fica totalmente curado das condições *cego* e *ofuscado*.

Neste transplante, você mantém as técnicas que escolheu para o seu Mangekyou Sharingan e não recebe as técnicas do Sharingan que foi transplantado.

Mangekyou Sharingan para Jogadores

Pelo apelo do anime, é muito comum um jogador desejar criar um personagem Uchiha, principalmente já visando ter no futuro o Mangekyou Sharingan (MS). É recomendado que o Mestre trate isto com muito cuidado.

O Mangekyou Sharingan é uma habilidade poderosa. Porém, muito mais que isto, é uma habilidade que envolve um drama intenso dentro da história. Todo Uchiha que desperta o MS deve passar por experiências extremas que justifiquem o direito de tê-lo. O Mestre não deve abdicar disto!

Se preferir, o Mestre ainda pode conversar com seus jogadores para simplesmente não utilizar o MS na campanha, sem mais preocupações. O Clã Uchiha já é poderoso o suficiente sem ele.



TÉCNICAS

MÍMICA SHARINGAN

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai; Doujutsu
- ❖ **Pré-requisitos:** Nidan Sharingan
- ❖ **Alcance:** Pessoal (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** zero (exceto Anular Técnica)

O Uchiha é capaz de copiar, anular e memorizar técnicas que observa ao emulá-las através de sua visão sincronizada, copiando os gestos de mão e uso do chakra.

Anular Técnica: você é capaz de utilizar a manobra de previsão Anular Técnica (pág. 267) mesmo se não possuir uma contra-técnica apropriada em seu repertório, copiando a que foi usada pelo adversário ao invés disso, e pagando o mesmo custo de chakra.

Copiar Técnica: você é capaz de copiar e aprender temporariamente uma técnica Anulada ou analisada com seu Sharingan. Analisar uma técnica durante o combate é uma ação completa e não requer testes. Quando a técnica é usada, você deve anunciar que irá estudá-la, gastando a ação completa imediatamente. Isso pode ser feito durante o turno de qualquer personagem.

Você pode reutilizar a técnica copiada quantas vezes quiser ao longo de uma semana, mas só será capaz de copiar o total de uma técnica para cada 4 pontos completos de Inteligência (máximo de 5). Se atingir o limite, para copiar uma técnica nova, deverá esquecer outra antiga.

A técnica copiada possui todos os parâmetros que foram usados no momento da cópia: regra de dano, custo de chakra, ação, duração, etc. Esses valores não podem ser modificados pelo personagem, a menos que a própria regra da técnica permita. Bonificações da técnica que sejam originadas de aptidões ou poderes restritos não são copiadas.

Memorizar Técnica: você memoriza uma técnica que foi Copiada. A técnica memorizada deixa de contar no limite de técnicas copiadas e não é esquecida após uma semana. Somente é possível memorizar 1 única técnica, mas você pode escolher memorizar uma nova sempre que quiser, esquecendo a antiga.

Opcionalmente, você pode aprender a técnica permanentemente pagando 2 pontos de poder. A técnica deve ser anotada na ficha como uma aptidão. Técnicas memorizadas não podem ser usadas como pré-requisitos de outras técnicas, poderes e aptidões.

Para personagens criados inicialmente em NC 8 ou maior, o Mestre pode permitir que o mesmo inicie a campanha com 1 técnica memorizada e qualquer quantidade de técnicas permanentes.

Restrições: A Mímica Sharingan permite copiar os seguintes tipos de técnicas: um efeito de um poder (ex: Sopro Destruutivo), uma aptidão shinobi (ex: Clone) ou uma aptidão de manobra (ex: Rasteira). Também permite copiar o Nível 1 de qualquer poder comum (ex: Rasengan 1 e Hachimon 1). Se for uma técnica de uma aptidão com evoluções (ex: Shunjutsu) ou um efeito de Ninpou/Elemento, você copia no nível mais baixo possível.

Você somente pode usar a Mímica Sharingan para técnicas que não sejam de um Hijutsu ou Clã, que estejam dentro do Limite de Poder do seu personagem e para as quais atenda **todos** os pré-requisitos (como outro poder ou aptidão, nível de Atributo, Perícia ou Habilidade de Combate).

É possível usar Mímica Sharingan para técnicas de uma afinidade elemental que você não possua, desde que seja um dos cinco elementos básicos (Doton, Fuuton, Katon, Raiton e Suiton).

Novo Elemento: você recebe o direito a uma nova afinidade elemental, podendo escolher, comprar e evoluir mais um poder de ninjutsu elemental além daqueles que já possuir.

HIPNOSE SHARINGAN

- ❖ **Genjutsu / Kekkei Genkai; Doujutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Sandan Sharingan, Fascinar, Ilusão Profunda
- ❖ **Alcance:** 9m
- ❖ **Alvo:** 1 criatura
- ❖ **Custo de Chakra:** 5
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Esta técnica é uma ilusão mental e possui as mesmas regras do poder Magen, porém com o cálculo de dificuldade modificado ($8 + \text{Nível de Inteligência}$, já inclusa a Ilusão Profunda). Utilizando o Sharingan, você consegue hipnotizar um alvo que falhe em seu teste de Inteligência. Aplique um dos efeitos a seguir:

Conseguir Informação: [ação de 1 rodada / duração contínua]
O alvo entra num estado de transe e lhe responde qualquer pergunta, desde que saiba a resposta.

Alterar Atitude: [ação de 1 rodada / duração contínua]
Você pode alterar a atitude que um alvo capanga tem em relação a você em qualquer escala (ver pág. 54).

Nocautear: [ação padrão / duração instantânea]
A vítima fica inconsciente (somente capangas).

Paralisar: [requer Int 10 / ação padrão / duração contínua]
Você cria a ilusão de que vítima está sendo presa de alguma forma, como um uso do efeito Paralisar do poder Magen (ver pág. 238), seguindo as regras do poder. O nível do efeito é o maior permitido pela campanha, e o custo de chakra é correspondente ao nível do efeito.

Controlar Mente: [ação padrão / duração contínua]
A mente da vítima cai sob seu controle, e você pode comandar todas as suas ações (somente capangas).

Controlar Bijuu: [ação padrão / duração permanente / somente PdM]
Funciona como Controlar Mente, porém você usa o Mangekyou Sharingan para controlar uma única Bijuu. A Bijuu se transforma em sua invocação pessoal, seguindo as regras do Kuchiyose Comum (mesmo que você não tenha o poder).

Roubar Técnica: [ação completa / duração instantânea]

Você faz o alvo utilizar sua técnica mais poderosa em sua próxima ação, que seja uma técnica que possa ser copiada pela Mímica Sharingan. Esse jutsu será copiado e usado imediatamente contra o alvo antes mesmo de ele completar a sua execução. O alvo ficará *desprevenido* ao se defender da técnica roubada. Além do custo da hipnose, você deve gastar o chakra necessário para executar o jutsu roubado.

Falsa Morte: [ação de movimento / duração instantânea]

Quando for alvo de algum ataque ou poder, você aplica um genjutsu sobre o inimigo, fazendo-o acreditar que o ataque foi bem-sucedido e que você morreu. O inimigo não tem direito a resistir a esse genjutsu e tem a execução de seu ataque interrompida temporariamente, dando chance para que você escape, movendo-se pelo seu deslocamento padrão. Nenhum teste é realizado (nem pelo atacante, nem pelo defensor). Você pode usar esta técnica somente 1 vez por cena.

Sobrepor Genjutsu: [ação padrão / duração instantânea]

Você pode libertar alguém vítima de genjutsu, sobrepondo outra ilusão. Fazer isso requer teste de Inteligência e funciona como a técnica básica Kai (pág 124), porém realizando à distância com contato visual olho-olho.

AMATERASU (DEUSA DO SOL)

❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai; Doujutsu

❖ **Pré-requisitos:** Mangekyou Sharingan; Katon 8

❖ **Ação:** Padrão

❖ **Alcance:** 9m

❖ **Alvo:** uma criatura

❖ **Duração:** Instantânea (ver texto)

❖ **Custo de Chakra:** 10

❖ **Custo de Visão:** 2 +1 por turno (ver texto)

❖ **Selos de Mão:** Não

O Amaterasu é uma técnica que permite ao usuário produzir chamas negras no ponto focal de sua visão, o que a torna quase sempre impossível de ser esquivada. Tais chamas continuarão a queimar até que o alvo se transforme em cinzas e não podem ser apagadas por métodos comuns, nem mesmo por água.

Uso: utilizar o Amaterasu é um teste de LM contra a ação defensiva do alvo, e custa 2 pontos de visão. Amaterasu tem vantagem elemental contra todos os elementos, seja básico ou kekkei genkai (hijutsu).

Alcance e Alvo: Você pode usar o Amaterasu em qualquer alvo que esteja no seu campo de visão, a no máximo 10m de distância.

Defesas: Somente as defesas listadas a seguir podem ser usadas pelo alvo. Caso ele não execute uma defesa permitida, o Amaterasu é um Sucesso Automático.

Esquiva: somente é possível se o alvo está *acelerado* (ver pág. 205), *super acelerado* ou se tem Agilidade maior que a Percepção do usuário. Também é possível usando a técnica Desaparecer do Hiraishin (ver Deus do Trovão, pág. 245).

Evadir: somente se houver alguma cobertura para se proteger, movendo-se para trás dela; ou movendo-se para fora do alcance do Amaterasu.

Antecipar: somente é possível usando a técnica Desaparecer do Hiraishin.

Ação Preparada: o Uchiha não consegue usar o Amaterasu contra alvos que não pode ver. Caso o alvo saiba disso, poderá usar uma ação preparada para utilizar uma técnica que crie uma cobertura total ou uma camuflagem total entre ele e o Uchiha quando notar o uso do Amaterasu. Fazer isso requer Ocultismo 16 ou Cultura 18, além de um

teste de LM contra o acerto do Uchiha (veja mais sobre a manobra Preparar na pág. 265).

Dano: o alvo atingido pelo Amaterasu receberá dano fixo imediato igual a 2x o nível de Katon do usuário. Depois, enquanto mantiver contato com as chamas, sofrerá 4 de dano fixo no início de cada turno, cumulativos para cada uso da técnica num mesmo alvo e ignorando durezas.

Duração: embora a execução do Amaterasu seja instantânea, as chamas negras ficam no ambiente de forma permanente, até que sejam seladas ou até que o objeto ou criatura alvo seja totalmente consumida pelas chamas.

Concentração: Você também pode usar a técnica mediante concentração, sem interrompê-la. Usar desta forma custa 2 pontos de visão no primeiro turno e 1 ponto a cada turno seguinte, e lhe deixa *desprevenido*. Se for atacado, será forçado a parar a técnica imediatamente. Se usar este método para atacar um alvo, deverá fazer um teste de acerto no início de cada turno.

KAGUTSUCHI (DEUS DO FOGO)

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai; Doujutsu
- ❖ **Pré-requisitos:** Mangekyou Sharingan; Amaterasu; Katon 8
- ❖ **Ação:** ver texto
- ❖ **Alcance:** ver texto
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto
- ❖ **Custo de Visão:** 1

Kagutsuchi é uma técnica que aplica a transformação da forma às chamas negras do Amaterasu, permitindo ao usuário manipulá-las à vontade.

Uso: Para usar essa técnica, é necessário que já exista chamas do Amaterasu no ambiente. Você pode usar essas chamas como material, moldando o Amaterasu em qualquer Efeito que tenha em seu poder Katon, com exceção dos efeitos exclusivos (como Meteoros). Essa modificação do Katon é chamada de Enton (Elemento Chama). Cada uso do Enton custa 1 ponto de visão.

Dano: os efeitos do Enton mantêm as mesmas regras de dano que teriam o poder Katon (inclusive o bônus de dano do elemento). Se atingido pelo Enton, o alvo também sofrerá o dano fixo contínuo do Amaterasu. Usar ataques divididos, como o efeito Flechas, não faz aplicar o dano contínuo mais de uma vez.

Opcionalmente, você poderá fazer o dano base do ataque Enton igual a 2x o nível usado de Katon. Se fizer isto, não se usa as regras de dano originais dos efeitos, nem dano comum do poder, nem qualquer tipo de bônus de dano.

Regras e Parâmetros: As demais regras e parâmetros dos Efeitos, como testes, alcance, dureza, tamanho e custo de chakra, são mantidos. A precisão dos testes do Enton também é a mesma do seu Katon.

Controle das Chamas: o Amaterasu sempre consome tudo o que toca e isso exige a você manter controle sobre suas chamas. Caso o efeito tenha duração contínua, ele passará a ter duração sustentada. Se deixar de manter o efeito por qualquer motivo, as chamas voltam a agir como o Amaterasu, consumindo o objeto ou criatura que estiver tocando.

Novos Efeitos: Adicionalmente, você ainda pode utilizar os seguintes efeitos:

- Você tem a habilidade de extinguir por completo as chamas do Amaterasu que tenham atingido algum alvo, ou uma área de 2m de diâmetro. Fazer isso requer uma ação padrão.

- Você ganha o efeito Criar Arma para seu Enton e pode utilizá-lo junto com o Susanoo para criar armas para o mesmo. Nesse caso, o dano do Susanoo é substituído pelo dano do Amaterasu.
- Você pode usar o Amaterasu diretamente nas costelas do Susanoo incompleto, para que as chamas atinjam qualquer um que tocá-lo. Nesse caso, aplica-se o dano fixo por turno do Amaterasu a quem tocá-lo. As demais regras de uso do Amaterasu (como ações e custos) são mantidas.
- Você ganha o efeito Barreira Nv 3, movendo as chamas negras já existentes para a sua frente no intuito de interceptar um ataque.

KAMUI (PODER DOS DEUSES)

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai; Doujutsu
- ❖ **Pré-requisitos:** Mangekyou Sharingan; Nível 8 em algum poder de Ninjutsu
- ❖ **Custo de Visão:** ver texto

Kamui é uma técnica de espaço-tempo que permite ao usuário transferir objetos para outra dimensão. Essas transferências são muitas vezes caracterizadas por buraco em espiral que se abre no meio do espaço, que é o lugar por onde os objetos ou pessoas viajam entre as dimensões.

O Teletransporte e o acesso à dimensão especial são compartilhados por ambos os olhos. As demais habilidades do Kamui são divididas entre curto e longo alcance, sendo que uma fica no olho esquerdo e a outra no direito, à escolha do jogador.

Dimensão Especial Kamui: é uma dimensão única e que somente pode ser acessada por quem possui o Kamui. Todos os usos dessa habilidade usam a dimensão especial como meio de ligação. Qualquer pessoa ou

objeto que esteja preso na dimensão especial é indetectável por qualquer tipo de sensor.

Ativação:

[ação livre / duração contínua / 10 de chakra]

Antes de usar qualquer técnica do Kamui, você precisa ativá-lo, pagando seu custo de chakra. Selos de mãos são necessários para ativar o Kamui, mas não são necessários para usar suas técnicas depois que for ativado.

Teletransporte:

[ação de movimento / duração instantânea / 1 de chakra / 1 de visão]

Você usa o Kamui em si mesmo para sugar seu próprio corpo para a dimensão especial, podendo ficar nela por quanto tempo desejar, e reaparecer depois em outro ponto qualquer do mundo. Entrar ou sair da dimensão especial é uma ação de movimento e custa 1 de chakra. Somente é possível reaparecer em lugares já conhecidos pelo personagem.

Você pode levar consigo qualquer coisa que esteja tocando. Tocar um alvo e arrastá-lo para outra dimensão, ou enviá-lo sozinho sem viajar com ele, é uma ação completa e somente pode ser feita em alvos indefesos ou que desejam ir voluntariamente. Fazer isso dobra o custo de chakra.

KAMUI DE CURTO ALCANCE

Normalmente usado sobre si mesmo como forma de defesa, possui as seguintes formas.

Abdução de Objetos:

[ação de movimento / 1 de chakra por compartimento / 1 de visão]

Você pode transferir para a dimensão especial qualquer objeto de tamanho grande ou inferior que seja jogado contra você. Fazer isso como ação defensiva é uma ação de movimento que não requer teste.

É possível armazenar na dimensão especial até 10 compartimentos de objetos.

Expelir Objetos:

[ação padrão / 1 de chakra por compartimento / 1 de visão]

Você pode expelir com força os objetos armazenados, jogando-os na direção de um alvo como um ataque à distância de 18m de alcance. Você pode atingir um alvo para cada compartimento expelido. Se os objetos expelidos forem armas de qualquer tipo, o ataque causa dano base igual ao nível de Espírito. Se não forem armas, o dano base é cortado pela metade.

Intangibilidade:

[ação padrão / duração contínua / 5 de chakra / 2 de visão]

Você pode usar o Kamui para transferir temporariamente todas as partes de seu corpo para a dimensão especial, deixando somente uma imagem oca no mundo real, incapaz de ser atingida ou de sofrer dano e interações de qualquer tipo.

Ativar a intangibilidade é uma ação padrão, e ativá-la durante uma defesa não requer testes, sendo sempre um Sucesso Automático, a menos que o ataque seja um Acerto Crítico. É possível usar a intangibilidade mesmo *paralisado* (ou *indefeso*) e contra golpes de misericórdia.

Enquanto intangível, você pode atravessar livremente qualquer tipo de barreira ou obstáculo, assim como viajar no subsolo. Desativar a intangibilidade é uma ação parcial e não custa Pontos de Visão.

A intangibilidade tem duração contínua, mas somente é possível mantê-la sem interrupção por no máximo 5 minutos.

Ficar intangível impede o usuário de utilizar o Teletransporte, assim como também o impede de interagir com o mundo real por qualquer outra forma, mesmo através de técnicas à distância.

Antes de ativar a intangibilidade, ou logo após desativá-la, se houver algum inimigo Super Acelerado adjacente ao usuário, ou se o usuário estiver marcado pelo Jutsu-Shiki do Hiraishin, este inimigo terá direito a um ataque oportuno contra o usuário, que estará *desprevenido*. Se for atingido, a intangibilidade é interrompida.

KAMUI DE LONGO ALCANCE

Uso mais ofensivo do Kamui, que pode transportar os alvos para outra dimensão, mesmo que estejam distantes.

Abdução Ofensiva:

[ação padrão / concentração / 10 de chakra / 2 de visão]

O usuário olha para um alvo e cria uma barreira de espaço-tempo ao redor dele, usando uma ação padrão e mantendo concentração. No final de cada um de seus turnos, o usuário faz um teste de Ler Movimento contra a defesa do alvo, para testar o acerto do Kamui.

O Kamui acerta o alvo quando você consegue 3 acertos (consecutivos ou não) ou um acerto crítico. Caso o alvo se move para além do alcance do Kamui (18m), os acertos conseguidos são descartados e você precisa conseguir outros novos. O mesmo acontece caso sua visão da posição do alvo seja bloqueada de alguma forma. Usar o Kamui na distância corpo-a-corpo (1m) não gera penalidades de precisão ao usuário.

Quando o Kamui é bem-sucedido, qualquer coisa dentro da barreira é puxada em direção ao seu centro, transferindo o alvo (ou parte de seu corpo) para a dimensão especial. Você causa dano fixo igual ao nível de Espírito e amputa um dos braços da vítima à sua escolha. A vítima também recebe a condição *sangrando* x5.

Um personagem *amputado* não pode utilizar armas que necessitem de ambas as mãos e não pode realizar selos de mão, a menos que possua a aptidão Mestre dos Selos e Prestidigitação 14 (ver mais na aptidão).

Abdução Defensiva:

[ação de movimento / duração instantânea / 5 de chakra / 2 de visão]
Você pode transferir para a dimensão especial qualquer ataque à distância realizado contra você ou contra um aliado dentro do alcance. Fazer isso é uma ação defensiva que não requer teste.

TSUKUYOMI (DEUSA DA LUA)

- ❖ **Genjutsu** / Kekkei Genkai; Doujutsu
- ❖ **Pré-requisitos:** Mangekyou Sharingan; Fascinar; Ilusão Profunda; Inteligência 16.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** 9m
- ❖ **Alvo:** 1 criatura
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 10
- ❖ **Custo de Visão:** 1 ou 2 (ver texto)
- ❖ **Selos de Mão:** Não

O Tsukuyomi é uma ilusão que prende o alvo dentro de um mundo fictício completamente sob o controle do usuário, executada através do Olhar Hipnótico. Ele é capaz de alterar a percepção do tempo com facilidade dentro do genjutsu para fazer alguns segundos de tortura parecerem vários dias de sofrimento, o que resulta em um forte trauma mental no alvo. Essa técnica pode ser utilizada para duas finalidades.

Modo Mensageiro: o usuário pode conversar livremente com o alvo por 1 ponto de visão, usando a alteração da percepção de tempo para fazer um ínfimo segundo durar vários dias de conversa. Pode também

reproduzir qualquer tipo de imagem e sensação. O modo Mensageiro não causa penalidades ao alvo.

Modo Torturador: ao custo de 2 pontos de visão, o usuário pode criar uma ilusão na qual o alvo está sendo terrivelmente torturado, repetidamente, por incontáveis dias. Esses dias ilusórios duram poucos segundos no tempo real, começando e terminando no mesmo turno de execução da técnica. O modo Torturador causa penalidades ao alvo, pelas seguintes regras.

Teste de Resistência: é um teste de Inteligência, com dificuldade igual a 11 + atributo Inteligência do usuário (já inclusa a Ilusão Profunda).

Trauma Mental: o alvo que seja mal-sucedido no teste de resistência ficará *exausto* até ser curado. Se for bem-sucedido, o cansaço será temporariamente reduzido para *fatigado*, mas voltando para *exausto* quando termina cena. Além disso, qualquer que seja o resultado do teste, o alvo recebe uma penalidade de -4 níveis em Inteligência.

Se um alvo tiver a Inteligência reduzida a zero, entrará em coma. A penalidade de Inteligência e as condições *fatigado* e *exausto* são permanentes, não podem ser negadas e somente são curadas quando tratadas por um ninja médico com Iryou Ninjutsu nível 9. A partir do segundo dia do trauma, a exaustão pode ser diminuída para a condição *fatigado* através de um teste de resistência diário bem-sucedido, desde que a vítima não realize esforços físicos.

Resistência Sharingan: se possuir o Sandan Sharingan, o alvo não recebe qualquer penalidade do Tsukuyomi caso seja bem-sucedido na resistência, que tem a dificuldade reduzida em 2 níveis. Se possuir o Mangekyou Sharingan, a dificuldade é reduzida em 2 níveis adicionais.

Repetível: esta técnica pode ser usada mais de uma vez contra o mesmo alvo na mesma cena.

SUSANOO (DEUS DAS TORMENTAS)

- ❖ **Ninjutsu** / Kekkei Genkai; Doujutsu
- ❖ **Pré-requisitos:** Mangekyou Sharingan; Dominar o par de técnicas do Mangekyou Sharingan.
- ❖ **Ação:** Padrão (ver texto) ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Alcance:** Pessoal ❖ **Custo de Chakra:** 10
- ❖ **Custo de Visão:** 2 + 1 por turno adicional
- ❖ **Selos de Mão:** Não

O Susanoo é uma habilidade concedida pelo Mangekyou Sharingan para aqueles que despertam os poderes de ambos os olhos. Ele cria um ser gigantesco humanoide que envolve o usuário. Como uma das técnicas mais fortes concedidos àqueles que adquiriram o Sharingan, é divindade guardiã do usuário, mas, paralelamente, consome força vital do mesmo e sua resistência.

Susanoo é formado através da materialização do chakra do usuário e, como tal, difere na aparência, bem como de cor entre os usuários.

Evolução: Quando o usuário atinge os requerimentos necessários e desperta o Susanoo, ele não é conjurado de imediato em sua forma completa.

Primeiro aparecem as costelas do humanoide, que envolvem o personagem para protegê-lo. Nesse mesmo turno, o usuário já consegue conjurar um braço gigante, que pode ser usado para diversos fins.

No segundo turno, se forma o resto do esqueleto, do tórax à cabeça.

No terceiro turno, o esqueleto é coberto por uma musculatura e pele, fechando o esqueleto e encobrindo totalmente o usuário por chakra, já se transformando em uma defesa praticamente absoluta.

No quarto e último turno, o Susanoo ganha uma armadura semelhante a de um samurai. Nesse estado, o Susanoo está completo, e o

personagem é capaz de conjurar uma espada gigante de chakra para atacar, ou atirar projéteis de formas variadas.

Ação: Depois que completa o Susanoo pela primeira vez, o usuário pode livremente alternar entre os estados completo e incompleto. Conjurar o Susanoo incompleto até a forma de esqueleto é uma ação parcial. Evoluir da forma de esqueleto para a forma completa também é uma ação parcial (lembrando que, se já tiver consumido sua ação parcial neste turno, poderá converter a ação de movimento em uma parcial; veja mais em Ações de Combate, pág. 253). Regredir para a forma incompleta é uma ação livre.

Interior: Enquanto o usuário estiver dentro do Susanoo, é possível se movimentar livremente dentro do corpo de sua criação, bem como levitar dentro dele. O usuário também pode permitir que outras pessoas entrem e saiam do Susanoo, livremente. Quando o usuário se desloca, o Susanoo acompanha seu movimento.

Estando dentro do Susanoo em sua forma completa, o personagem fica intocável, a menos que o inimigo consiga passar pela barreira de chakra do Susanoo, destruindo-a parcialmente para abrir uma passagem ou usando alguma outra técnica. O Uchiha pode ser puxado para fora do Susanoo incompleto por técnicas dos inimigos que tenham esta capacidade.

Proteção: Estar protegido pelo Susanoo confere ao personagem uma barreira de chakra de dureza zero e absorção variável, igual a 2x Espírito na forma incompleta, ou 3x Espírito na completa. Quando a absorção estiver em 10 pontos ou menos, você pode restaurá-la totalmente usando uma ação de movimento. Evoluir ou regredir a forma do Susanoo aumenta ou diminui o nível da absorção pelo valor do Espírito.

Tamanho: Enquanto estiver dentro do Susanoo, completo ou não, o usuário tem sua categoria de tamanho aumentada para *Imenso*,

recebendo os benefícios e penalidades comuns dessa categoria, porém bônus de Vigor não é recebido.

Ataque: O Susanoo completo possui armas feitas de seu próprio chakra materializado. O usuário pode atacar com espadas, shurikens ou armas de disparo. O alcance das armas, inclusive das armas à distância, são iguais às suas versões originais da Tabela de Equipamentos (pág. 137), com os ajustes de tamanho. Qualquer que seja o tipo, as armas do Susanoo são consideradas do tipo pesada e somente realizam 1 ataque por ação padrão. Atacar com qualquer arma causa dano base igual ao nível de Espírito. Na forma incompleta, você pode utilizar técnicas de alcance à distância normalmente. Na forma completa, somente pode usar técnicas que não partam diretamente de você (como o efeito Lança Nv 6 de Ninpou).

Forma Perfeita [requer Inteligência ou Espírito 18]: O usuário atinge o ápice do domínio sobre o Susanoo. Ele adquire pernas e asas que permitem ao Uchiha voar e se deslocar livremente, recebendo a perícia Voo nível 18. Na forma perfeita, o Susanoo passa a ter tamanho *Colossal*.

CLÃ UZUMAKI

O clã Uzumaki era um clã de destaque na Vila do Redemoinho. Embora não se saiba muito sobre o clã, a maioria de seus membros conhecidos atualmente residem em Konohagakure. São conhecidos por possuir grande vitalidade, grande reserva de chakra e desenvolvimento notável em técnicas de selamento (fuuinjutsu).

Aptidões Restritas (Opção 1): Regeneração; Chakra Expandido; Mil Clones; Kongou Fuusa (Correntes de Selamento Inquebráveis).

Aptidões Restritas (Opção 2): Kagura Shingan (ver pág. 213); Regeneração; Kongou Fuusa.

Poderes Recomendados: Fuuinjutsu; Ninpou; Iryou Ninjutsu.

APTIDÕES RESTRITAS

REGENERAÇÃO

O personagem possui uma reprodução celular fora do comum, se curando de ferimentos rapidamente.

Benefício: Você não precisa realizar testes para se recuperar da condição *sangrando*, curando-se em 1 nível de sangramento a cada turno instantaneamente. Se desejar, pode ainda realizar o teste padrão de Vigor para recuperar 1 nível de sangramento adicional naquele turno.

O personagem também tem sucesso automático nos testes para se estabilizar quando estiver *morrendo* (Vit entre -11 e -20).

Qualquer técnica de cura usada sobre o personagem é aumentada em 25%. O personagem ainda recebe +2 de bônus em testes de resistência contra doenças e venenos.

CHAKRA EXPANDIDO

O personagem é dotado de uma quantidade extra de chakra.

Benefício: Esta aptidão aumenta a quantidade total de chakra do personagem em 50%.

MIL CLONES

Você é capaz de fazer incontáveis clones, sendo limitado somente pelo seu chakra.



Pré-requisito: Espírito 10; Chakra Expandido; Clone nível 2; Clone Verdadeiro (Kage Bunshin).

Benefício: Ao custo de 6 pontos de Vitalidade e uma ação padrão, você pode criar 1 Kage Bunshin para cada ponto de chakra que tiver, dividindo todo o seu chakra entre os clones e ficando com somente 1 ponto para si. Assim, se possuir 30 de chakra, pode criar 29 clones, cada um com 1 ponto de chakra cada e guardando 1 ponto para você mesmo. Você pode criar quantidades menores se assim desejar. Quando se usa clones dessa forma, não é possível utilizar outros tipos de clone (inclusive outros tipos de Kage Bunshin).

Os clones possuem todas as ações disponíveis, mas têm fracasso automático em qualquer teste de combate que fizer. Criar 20 ou mais clones permite ao usuário realizar testes de Furtividade para se misturar no meio das réplicas.

Ataque em Grupo: Caso tenha no mínimo 8 clones criados, você pode cercar um alvo por todas as direções e atacá-lo corporalmente junto de seus clones. Neste caso, trate como se fosse um ataque individual do próprio usuário, na situação *flanqueado* e com +3 de bônus de dano (somente recebido caso seu ataque possua algum dano de arma).

Você e os clones devem gastar a ação de movimento necessária para cercar o alvo, além da ação padrão para atacar. Mas caso tenha usado a ação padrão para criar os clones, pode atacar com uma ação livre no mesmo turno. O Ataque em Grupo não segue a regra de divisão de dano de Comandar Parceiro, porém impede você de atacar com outros clones ou parceiros até o turno seguinte.

Não é possível usar ataque em grupo com armas pesadas, com aptidões de manobra ou qualquer manobra de combate. Também não é possível realizar o ataque em grupo caso os clones necessitem ser bem-sucedidos em algum teste para proceder ao ataque (como uma

camuflagem), já que eles falham em todos os testes de combate. É possível usar ataque em grupo com o efeito Energizar.

Clone Verdadeiro Melhorado: Você é capaz de criar 1 clone verdadeiro sem penalidades de precisão e reduções de dificuldade. As demais restrições permanecem.

Treinamento com Clone: Por ter resistência e chakra abundante, você consegue criar vários clones e treinar com cada um deles. Quando cancela os clones, acumula toda a experiência de treinamento de cada um, o que permite aprender técnicas mais rapidamente.



Quando for adquirir uma aptidão, poder, efeito de poder ou jutsu, reduza os requerimentos necessários em -2 para atributos, perícias ou habilidades, e -1 nível de poder. Esse benefício não é aplicado para aptidões e poderes restritos.

Exemplo: Se possuir Ninpou 5, você pode escolher efeitos de nível 6 ou menos. Se quiser comprar a aptidão Ambidestria, que requer CC 12, somente precisa de CC 10.

O treinamento é aplicado somente aos requerimentos de compra. O cálculo dos parâmetros das técnicas e aptidões (como danos e bônus) não é afetado.

KONGOU FUUSA

- (CORRENTES DE SELAMENTO INQUEBRÁVEIS)

Você é capaz de moldar seu chakra para criar correntes extremamente duráveis que podem ser usadas para diversos fins, como o combate direto ou imobilizar fisicamente seus inimigos – até mesmo um Bijuu.

- ❖ **Pré-requisito:** Espírito 14
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Espírito)
- ❖ **Duração:** Instantânea ou Concentração (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** 7
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Ataque: [instantânea] as correntes possuem lâminas nas pontas e podem ser usadas para atacar o oponente, causando dano igual a 1 por nível de Espírito.

Capturar: [concentração; máximo de 5 turnos] o usuário pode usar as correntes para capturar um alvo, enrolando-o. Para isso, é necessário um teste de CD. Se for bem-sucedido, a técnica não causa dano, mas o

alvo ficará *paralisado*. A cada turno, a vítima deve realizar um teste de Espírito (Dif 9 + Espírito do usuário) e se falhar, ficará impossibilitada de usar chakra até o início de seu próximo turno. Para se livrar das correntes, é necessário teste de Força (Dif 9 + Espírito do usuário).

Barreira: [concentração] o usuário pode criar uma barreira semiesférica ao seu redor. Você usa as correntes como alicerces e preenche os espaços vazios com chakra, impedindo a passagem de qualquer criatura. A barreira é transparente, possui dureza zero, absorção igual a 4x Espírito e diâmetro escolhido por você no momento da criação, com valor mínimo de 10m e máximo de 3m por nível de Espírito.

Quando a absorção é zerada, o preenchimento de chakra é destruído, mas as correntes ainda permanecem, o que impede que criaturas de tamanho *enorme* ou maior atravessem a barreira.

Enquanto mantém a técnica, você pode renovar totalmente a absorção da barreira como uma ação livre, pagando novamente o custo de chakra.

CLÃ YAMANAKA

O clã Yamanaka é um clã especializado em confundir o oponente, seja utilizando Genjutsu, seja através de Ninjutsu.

A arte secreta ninja do clã permite aos seus membros manipular as mentes dos adversários com habilidade invejável, fazendo-os até mesmo lutarem entre si.

Poder Restrito: Shindenshin (Transmissão da Mente)

SHINDENSHIN (TRANSMISSÃO DA MENTE)

O personagem do clã Yamanaka tem direito a comprar o poder restrito **Shindenshin**, e ganhará as técnicas a seguir conforme o nível do poder.

Resistindo a Efeitos: A menos que a técnica diga o oposto, resistir aos efeitos deste poder requer teste de Inteligência, Dif 9 + Nível do Poder +1/2 da Int do usuário (arredondado para cima). Capangas falham em todos os testes de Int contra este poder.

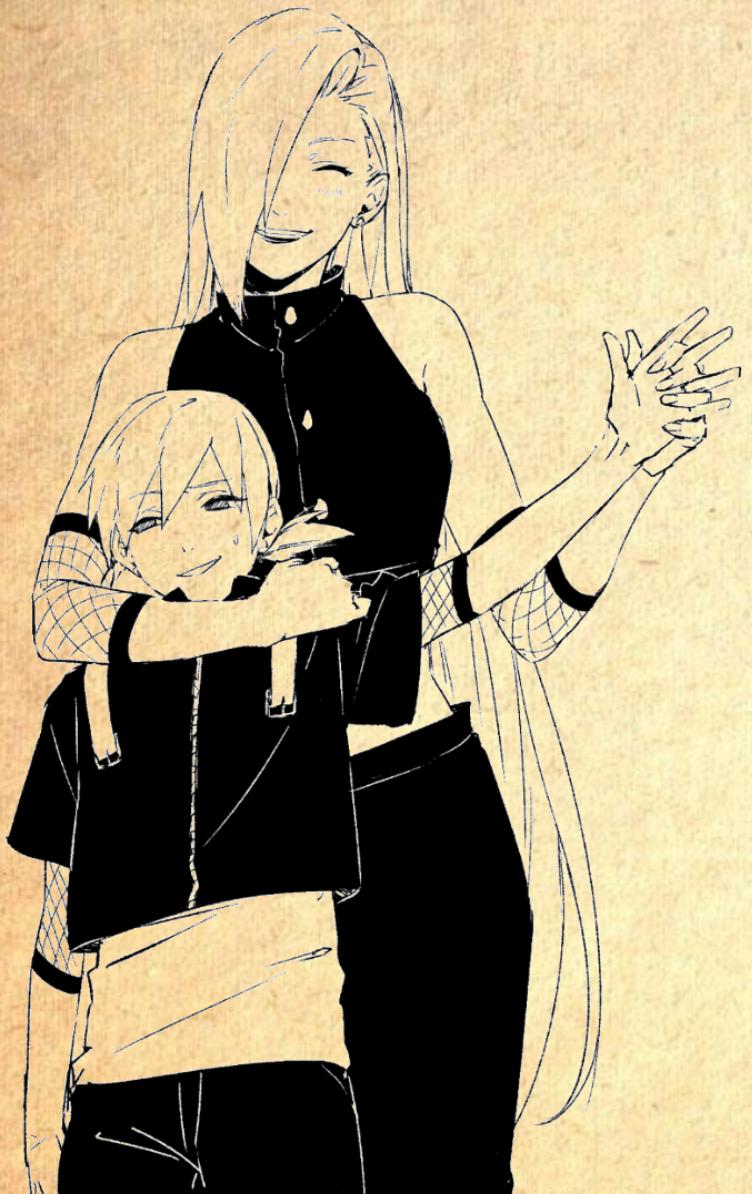
NÍVEL 1: SHINTENSHIN NO JUTSU - (TÉCNICA DA TROCA DE MENTE)

- ❖ **Ninjutsu Rank C / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Curto (5m +1m por nível de Inteligência)
- ❖ **Duração:** 1 dia por nível do poder
- ❖ **Custo de Chakra:** nível do poder

Originalmente, este ninjutsu foi criado para missões de espionagem, em vez de batalha. Com ele, um ninja envia sua mente como uma energia espiritual para o corpo de um alvo, sobrepondo sua mente sobre a mente do alvo e tomado conta de seu corpo.

O usuário transfere totalmente sua consciência para o alvo, ganhando o controle completo do corpo do mesmo por um certo período de tempo. Enquanto está no controle do corpo alheio, o personagem é capaz de se comunicar ainda com a mente da vítima, que se mantém consciente, embora sem qualquer controle sobre seu corpo.

Alvo: Esta técnica somente deve ser usada um alvo que esteja *impedido, agarrado, atordoado, indefeso* ou *surpreso* (*desprevenido* em um ataque surpresa).



Usar em qualquer alvo fora dessas condições é ainda possível, mas muito perigoso, pois qualquer mínimo movimento do alvo é o suficiente para errar o envio da sua mente até ele. Quando você iniciar os selos de mão da técnica, o alvo tem direito a um teste de Agilidade ou Prontidão, como reação, dificuldade padrão deste poder -3 (alvos *fascinados* também têm direito a este teste). Se ele for bem-sucedido, o Shintenshin no Jutsu falha e sua mente se perde até o próximo turno, deixando você *inconsciente*.

No uso para espionagem, é comum executar esta técnica em um animal, como um falcão para fazer reconhecimento aéreo, ou um gato para entrar em lugares sem causar desconfiança. Não é possível trocar a mente com um Clone.

Teste: Você não realiza testes para usar esta técnica. Ao ser atingida, a vítima terá seu corpo sob total controle do usuário por 1 rodada. Após isso, em seu 2º turno sob controle, a vítima terá direito a um teste de Inteligência. Se for bem-sucedida, conseguirá recuperar o controle e expulsar o usuário. Se falhar, permanecerá sob controle pela duração da técnica. Alvos inconscientes somente realizam o teste de resistência quando despertarem. Animais irracionais e capangas não têm direito aos testes de resistência contra o controle.

Cancelamento: Sempre que o usuário realizar uma ação contrária à natureza da vítima controlada (como se deixar ser ferido, atacar um aliado ou maltratar um ente querido), a mesma terá um direito a um novo teste de resistência, dessa vez com -2 níveis de dificuldade (não cumulativos), como reação. Se for bem-sucedida, a vítima retomará o controle do corpo por um segundo, deixando o usuário *atordoado*. Se por várias ações do tipo a vítima passar por três testes de resistência (sucessivos ou não), a técnica é cancelada.

A técnica também se cancela automaticamente caso o usuário tente alguma ação suicida. O cancelamento ocorre imediatamente antes da

ação, impedido que o suicídio ocorra. Você pode entender como suicídio qualquer ação que possa causar morte instantânea, como pular de um precipício, deixar-se sofrer um Golpe de Misericórdia ou levar a Vitalidade a zero ponto ou menos.

Controle: Quando o Yamanaka assume o controle do corpo, qualquer técnica ativa própria ou do alvo que não seja de duração permanente é imediatamente cancelada. O personagem terá acesso a todas as capacidades físicas e fisiológicas do corpo controlado, tais como: Força, Destreza, Vigor, Vitalidade, Chakra ou mesmo kekkei genkai (mas somente terá os benefícios daquelas de duração permanente). O Yamanaka deve seguir as seguintes regras para testes:

- Habilidades de Combate (CC, CD, ESQ e LM): os testes usam a precisão do alvo controlado.
- Força, Destreza, Vigor, Espírito e suas perícias: os testes usam a precisão do alvo controlado.
- Percepção e perícias Procurar, Prontidão e Rastrear: os testes usam a precisão do alvo controlado.
- Perícias Lidar com Animais e Disfarces: os testes usam a precisão do Yamanaka.
- Inteligência e suas perícias: os testes usam a precisão do Yamanaka.
- Testes Sociais: usam a precisão do Yamanaka, porém com bônus ou penalidades de acordo com os relacionamentos entre o alvo controlado e as outras pessoas.
- Poderes e Aptidões comuns: o Yamanaka somente poderá usar poderes, efeitos e aptidões que existam em ambas as fichas (a dele e a do alvo controlado, no menor nível entre elas).
- Poderes e Aptidões restritas: o Yamanaka recebe somente benefícios permanentes, como o Kagura Shingan passivo.
- Qualquer outro parâmetro: use os níveis e precisões da ficha do alvo controlado.

Não é possível utilizar outras técnicas deste poder enquanto estiver com a troca de mentes ativa, com exceção do Sensor de Mentes. Também não é possível usar a aptidão Clone Verdadeiro (nem antes, nem durante o Shintenshin no Jutsu).

Corpo Inconsciente: Enquanto está controlando uma vítima, o corpo do usuário permanece imóvel e *indefeso*, já que o mesmo não possui qualquer consciência para comandá-lo. Se sua Vitalidade chegar a zero ou menos, ou se sofrer um Golpe de Misericórdia, a técnica é cancelada.

Opcionalmente, em vez de manter a mente do alvo dentro do corpo, o usuário pode fazer uma completa troca de mentes, e o alvo passa controlar o corpo do usuário (se for um alvo humano). Fazer isso com um aliado pode ter alto valor estratégico.

Duração: A troca de mente dura 1 dia por cada nível no poder. O usuário pode cancelar a técnica como uma ação livre sempre que desejar, podendo fazer isso, inclusive, como uma ação defensiva (neste caso, a vítima ainda tem direito a reações de defesa após o cancelamento da técnica).

Iniciativa e Ações: Mesmo assumindo controle de outra pessoa, o Yamanaka mantém a mesma iniciativa e consumo de ações.

Distância: Enquanto usa o Shintenshin, o Yamanaka pode ficar distante de seu corpo até 100 vezes o alcance de uso da técnica.

Danos durante o controle: Qualquer dano que o usuário sofrer enquanto controla o outro corpo será refletido em seu corpo original como um dano mental. Da mesma forma, se morrer enquanto controla outro corpo, sua consciência também se perderá. Este dano colateral não é protegido de nenhuma forma, ou seja, não é diminuído por dureza de corpo do Yamanaka (se tiver) ou anulado por aptidões como Duro de Matar.

Condições Prejudiciais: as condições prejudiciais que forem causadas na vítima são refletidas no Yamanaka, com exceção daquelas que forem externas ao corpo da vítima (como a condição agarrado).

NÍVEL 3: SHINDENSHIN NO JUTSU - (TÉCNICA DA TRANSMISSÃO MENTAL)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Inteligência)
- ❖ **Duração:** Concentração
- ❖ **Custo de Chakra:** nível do poder

Esta técnica permite ao usuário se comunicar telepaticamente com outras pessoas.

Benefícios: O contato telepático pode ser usado para conversar com o alvo, ler ou transmitir memórias ao mesmo, e pode ser realizado com qualquer pessoa que o personagem conhece ou que esteja dentro de seu campo de visão, e dentro do alcance da técnica.

Número de Alvos: O usuário pode se comunicar simultaneamente com uma quantidade de alvos igual ao nível do poder.

Resistência: Um alvo que não deseje receber a comunicação mental tem direito a um teste de Inteligência para bloqueá-la.

Duração: Essa técnica exige concentração para ser mantida, e não pode durar por mais de uma cena, devido ao desgaste mental em seu uso.

Rede de Comunicação: O personagem ainda pode atuar como meio de comunicação entre várias pessoas, fazendo com que os alvos do poder possam se comunicar entre si através dele.

Ao atingir nível 10 neste poder, o usuário fica apto a usar mecanismos que amplificam as ondas mentais, que aumentam em 100 vezes a capacidade da técnica (em número de alvos e alcance). Contudo, usar

essa técnica além dos limites é perigoso ao personagem que pode sofrer danos mentais e hemorragia cerebral.

Sensor de Mentes: O Yamanaka ainda pode usar essa técnica como forma de rastreio, procurando pelas consciências das pessoas. Ativar o sensor de mentes é uma ação parcial, custa 2 pontos de chakra e tem duração sustentada. O sensor tem alcance de 10m +2m por nível na perícia Rastrear. Você se torna capaz de detectar e diferenciar todas as mentes que estiverem dentro do alcance do sensor.

NÍVEL 5: SHINTEN BUNSHIN NO JUTSU - (TÉCNICA DA MÚLTIPLA TROCA DE MENTE)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** 10m
- ❖ **Alvo:** 2 corpos
- ❖ **Duração:** 10min por nível
- ❖ **Custo de Chakra:** 4

Esta técnica permite ao personagem duplicar sua consciência e transferi-la para dois corpos ao mesmo tempo. Os alvos das transferências precisam ser corpos inanimados, cadáveres ou animais de tamanho médio ou menos, pois a consciência dividida não é forte o bastante para subjugar uma mente humana viva.

Ao tomar controle dos novos corpos, o corpo do usuário fica *indefeso*, aplicando a esta técnica as regras comuns do Shintenshin no Jutsu. Se a técnica for usada em cadáveres ou corpos inanimados, os danos sofridos por eles ainda são refletidos no Yamanaka, e não é possível usar qualquer técnica que o cadáver possuía enquanto vivo.

Os corpos controlados possuem suas próprias ações e são considerados parceiros (ver pág. 269), porém somente um deles, à sua escolha, sofrerá a regra de diminuição de dano.

Controlando Cadáveres: a capacidade de controlar cadáveres abre muitas possibilidades de uso para o Shinten Bunshin no Jutsu. Talvez o jogador queira ter uma coleção de cadáveres dos inimigos para usar com esta técnica, ou ainda criar corpos mecânicos humanoides e carrega-los consigo usando Fuuinjutsu. O Mestre deve tratar situações do tipo com cuidado e coerência, podendo exigir do jogador níveis de Medicina e a aptidão Ninja Médico para tratar dos cadáveres, ou níveis de Mecanismos e a aptidão Engenheiro para criar os humanoides. As fichas podem ser feitas como capangas (ver pág. 280), usando como NC o nível da perícia Medicina ou Mecanismos, a depender do tipo do corpo.

NÍVEL 6: SHINRANSHIN NO JUTSU - (TÉCNICA DA DESORDEM MENTAL)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Inteligência)
- ❖ **Alvo:** Uma criatura
- ❖ **Duração:** Concentração
- ❖ **Custo de Chakra:** nível do poder

Um ninjutsu onde se envia o seu chakra para o sistema nervoso do alvo, ganhando, assim, o controle completo do corpo do mesmo.

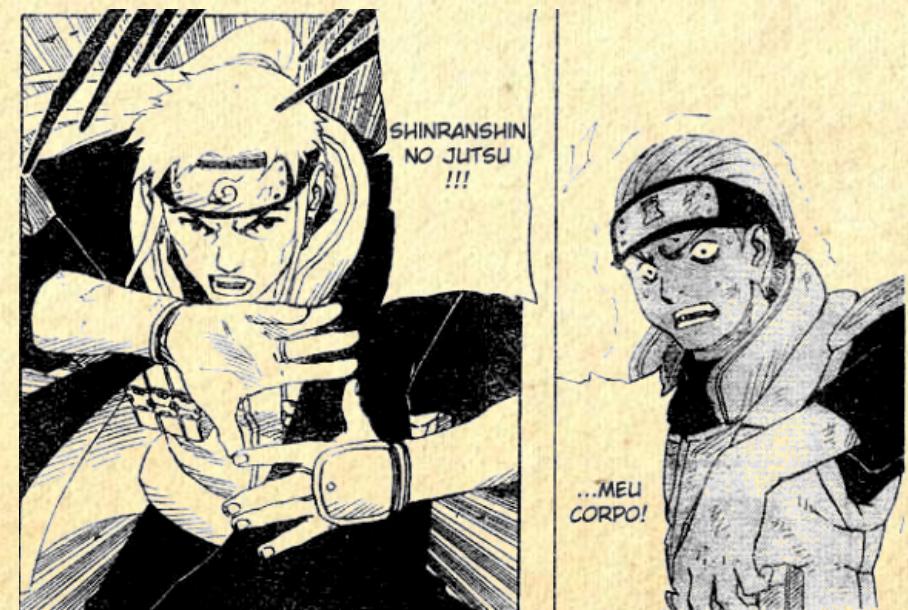
Uso: Você não realiza testes. A vítima tem direito a um teste imediato de Inteligência. Se falhar, seu corpo ficará desconectado de sua vontade e sob total controle do usuário. O controle desta técnica segue as mesmas regras do Shintenshin no Jutsu, com as seguintes diferenças:

Consciência Intacta: você controla a vítima sem transferir sua consciência para ela, mantendo concentração. Por isso, todas as penalidades que você sofreria por ter a mente fora do corpo (como sofrer dano durante o controle ou ficar indefeso) são anuladas.

Controle: mantendo concentração, você controla inteiramente o corpo da vítima, embora ela mantenha sua consciência e capacidade de fala. Você pode usar as ações da própria vítima para movê-la, pegar objetos e armas, e atacar, embora não possa fazê-la realizar mais do que ataques comuns (Golpear, Disparar e Lançar Projétil) e reações básicas de defesa. As ações da vítima controlada são realizadas no final do turno do Yamanaka. Todos os testes são feitos usando as precisões da vítima.

Cancelamento: As regras que forçam o cancelamento desta técnica são as mesmas do Shintenshin no Jutsu. Quando a técnica é cancelada, a vítima recupera imediatamente as suas ações consumidas pelo Yamanaka durante o controle naquela rodada.

Número de Alvos: ao alcançar nível de poder 8, a quantidade de alvos para esta técnica aumenta para 3. Controlar 2 ou mais alvos reduz pela metade os danos causados por eles.



NÍVEL 7: SHINTEN KUGUTSU JUIN NO JUTSU - (TÉCNICA DA TROCA MENTAL DA MARIONETE AMALDIÇOADA)

- ❖ **Ninjutsu / Hijutsu**
- ❖ **Ação:** Completa (preparação)
- ❖ **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Inteligência)
- ❖ **Duração:** Concentração
- ❖ **Custo de Chakra:** nível do poder (pago na preparação)

Esta técnica permite transferir sua mente para o corpo de um inimigo enquanto aprisiona a mente dele em um boneco.

Preparação: Para esta técnica, você precisa ter um boneco para o qual a mente do inimigo será transferida. O boneco é feito de palha seca e tecido, e deve estar armado ou ser feito com armas no lugar dos membros. Normalmente o boneco é selado em um pergaminho com o poder Fuuinjutsu, para facilitar o transporte.

Com o boneco em mãos, você cola em sua testa um selo especial que irá ativar a técnica, e posiciona o boneco em um lugar próximo da rota provável do inimigo, para emboscá-lo.

Monitoramento: com o Sensor de Mentes (ver Shindenshin no Jutsu, pág. 199), você monitora a posição do alvo. Quando estiver próximo o suficiente do boneco, você transfere sua mente para o boneco com uma ação parcial e o controla para atacar o alvo.

Troca de Mente: Enquanto controla o boneco, se você conseguir causar ou sofrer qualquer dano quando luta contra o inimigo, o selo especial terá efeito. A mente do inimigo será transferida para o boneco, sem direito a teste de resistência. Ao mesmo tempo, a mente do Yamanaka será transferida para o corpo da vítima.

Controle: O controle do corpo da vítima segue os mesmos efeitos do Shitenshin no Jutsu. Entretanto, como a mente da vítima fica presa na marionete, o usuário não sofre o risco de ser expulso do corpo controlado, e não são aplicadas as regras que forciam o cancelamento.

Parâmetros do Boneco: O boneco possui as mesmas precisões de combate que você, porém com -3 de penalidade. O dano base dos ataques com o boneco são calculados pelas regras normais, usando armas de sua escolha, porém com nível zero nos atributos Força e Destreza.

Possui tamanho *pequeno*, dureza zero e absorção 35. Se o boneco for atacado por uma técnica do tipo Katon ou Raiton (ou outro tipo de dano que possa destruí-lo por completo) e sua absorção for zerada em um único ataque, a técnica falha.

Os danos sofridos pelo boneco não são refletidos no Yamanaka.

HIJUTSUS

DOKUJUTSU (ARTE DOS VENENOS)

Poder Restrito

Pré-requisito: Venefício 6; Químico (aptidão)

Você conhece a arte de usar venenos durante o combate, das mais variadas formas possíveis, sendo este seu principal estilo de luta. Agulhas envenenadas e fumaça tóxica são alguns dos exemplos das aplicações deste poder.

O jogador deverá comprar Dokujutsu como uma versão do poder Ninpou, seguindo suas regras (ver capítulo Poderes, pág. 84). O jogador também precisa especificar como funciona a interpretação de seu Dokujutsu. Utilizar pergaminhos para invocar as armas ou projéteis é uma boa sugestão: por ser mera interpretação visual, não é necessário ter o poder Fuuinjutsu para isso e nem seguir suas regras, bastando seguir as regras de Ninpou.

Veneno Melhorado: Este poder permite criar venenos mais potentes. Você recebe os seguintes benefícios:

- Você recebe +2 níveis gratuitos em Venefício para todos os testes e pré-requisitos de fabricação dos venenos e antídotos;
- Seus venenos recebem +1 na dificuldade de resistência;
- Seus venenos demoram 1 turno a menos para fazer efeito;
- Você ganha acesso aos venenos de Nível V.

Lista de Venenos: a lista de venenos disponíveis para uso está na descrição da perícia Venefício (pág. 46).

Atributo Chave: Inteligência. Os parâmetros do poder Dokujutsu, como alcance, dano e dificuldade dos testes de resistência, são todos calculados com base no atributo Inteligência, no lugar do Espírito.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Inteligência). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Inteligência.

Dano com Veneno: Você pode utilizar um veneno de sua escolha junto de seus efeitos, aplicando a toxina no alvo caso consiga qualquer ferimento ou caso o veneno seja inalado ou engolido. Os danos dos efeitos são aplicados normalmente junto com os venenos.

Quando usa um veneno junto com algum Efeito, você pode modificar a forma como o veneno é originariamente inserido no corpo da vítima. Assim, um veneno que normalmente precisa ser ingerido pode ser inserido na vítima por inalação quando usado junto com o efeito Sopro Destrutivo, por exemplo, para criar uma explosão de vento com fumaça tóxica. O veneno usado nos efeitos é consumido.

Resistência aos Venenos: Qualquer veneno utilizado no poder Dokujutsu possui teste de resistência com dificuldade igual a 8 + nível da perícia Venefício (já incluso +1 do Veneno Melhorado).

Efeitos Permitidos: Canhão, Orbe, Raio, Flechas, Energizar, Sopro Destrutivo, Coluna, Lança, Nuvem, Míssil, Onda Explosiva, Ricochete, Correnteza.

Energizar Venenoso: usar o efeito Energizar do Dokujutsu permite fixar uma dose de veneno em 1 arma usando chakra, transformando-a em uma arma venenosa.

HACHIMON TONKOU (OITO PORTÕES CELESTIAIS)

Poder Restrito

Pré-requisito: Vigor 6

Alcance: Pessoal

Ação: Ver texto

Tipo: Taijutsu

Selos de Mão: Não

Duração: Contínua (ver texto)

Subtipo: Kinjutsu

Os Oito Portões são oito pontos específicos do sistema de circulação de chakra de um shinobi que limitam o fluxo de chakra de seu corpo, funcionando como válvulas reguladoras. Contudo, há raros ninjas que possuem a capacidade de controlar essas válvulas, liberando o fluxo de chakra a níveis anormais e potencializando as habilidades do corpo.

Contudo, fazer isso causa sérios danos ao corpo, já que este é exposto além de seus limites.

Estar com os portões liberados causam mudanças na aparência do usuário. As mais comuns são o escurecimento da pele, erupção de veias na região temporal da cabeça, e os olhos completamente brancos, como se não possuíssem íris e pupila, embora isso tudo nem sempre seja o caso. A voz do personagem também pode se tornar grave pela duração da liberação.

Ação: Liberar de um nível até metade dos portões possíveis para o usuário (arredondado para cima) é uma ação parcial. Liberar todos de uma só vez é uma ação de movimento.

O usuário pode liberar portões gradualmente, sempre aumentando o nível, mas não pode reduzir gradualmente (se fechar os portões, todos são fechados de vez).

Duração: O primeiro nível do Hachimon dura por 2 turnos. A partir do nível 2, qualquer portão dura por 5 turnos. Liberar os portões gradualmente não afeta a duração total.

Quando os portões são fechados, é necessário esperar pelo menos um turno antes de abri-los novamente.

Custo de Chakra: Zero. Usar este poder não consome chakra, porém você sofre dano em sua Vitalidade a cada turno.

Dano por Turno: Quando libera o portão, o personagem sofrerá dano em sua Vitalidade imediatamente e no início de cada turno seguinte. O valor do dano está na descrição de cada portão. Como regra geral, a partir do 3º Portão, o dano é igual ao nível usado. Se o dano recebido reduzir a Vitalidade a zero ou menos, os portões são fechados automaticamente.



O dano sofrido pelo Hachimon Tonkou não serve para libertar o personagem de Genjutsus. Ao invés disso, ele recebe redução na dificuldade do teste resistência contra a ilusão (ver mais adiante).

Cansaço: Após o uso dos portões, o personagem ficará *fatigado* por 4 turnos, qualquer que seja o nível do portão. Para cada nível do poder acima do requerimento do portão, o personagem terá -1 turno de cansaço (penalidade mínima de 1 turno). Assim, se você tem Hachimon

Tonkou 5, mas usa somente o nível 2 do poder, terá 3 turnos a menos no cansaço.

Se o usuário liberou portões gradualmente, deve se usar o portão de nível mais alto que foi aberto para determinar a quantidade dos turnos de cansaço.

As condições de cansaço dos Portões não são cumulativas entre si, mas podem acumular com outras condições de origens diferentes. Entretanto, o corpo do personagem não suporta o uso excessivo deste poder e usá-lo pela terceira consecutiva na mesma cena o deixa *exausto* por um dia.

Insistir em usar os Portões nessa condição deixa o personagem inconsciente após o uso, e os danos sofridos na Vitalidade se tornam permanentes, somente curados através de tratamento com Iyrou Ninjutsu de nível equivalente ao Portão usado.

Poder Restrito. Este é um poder restrito. Caso o personagem já possua outro Hijutsu ou um Clã, ainda poderá comprar este poder, mas somente o primeiro nível.

Os efeitos (ganhos e perdas) da liberação de cada portão estão descritos a seguir, e não são cumulativos, pois a liberação de um portão mais alto sobrepõe o mais baixo. A única exceção é o segundo portão, que possui propriedades de cura e, portanto, efeitos cumulativos.

REGRAS DOS BENEFÍCIOS

Os benefícios recebidos com cada portão estão em suas descrições e seguem as seguintes regras gerais.

Restrição de Bônus: quando usa o Hachimon Tonkou, todos os outros bônus de dano ou de Força que possua são anulados. Ainda são

aplicáveis os bônus de Força por tamanho, bônus de dano de arma e qualquer outro bônus cujo texto diga que pode ser usado com este poder.

Os benefícios dos portões não são cumulativos. Você aplica sempre o benefício do portão de nível mais alto. A única exceção é o benefício de cura (ver adiante).

Bônus de Força: você recebe bônus de Força igual ao nível do poder liberado. No cálculo de dano, este bônus é dobrado.

Bônus de Agilidade: você recebe bônus de Agilidade, com valor descrito no portão. Este bônus serve para testes de Agilidade (como a manobra Fintar) e para cálculo do deslocamento.

Aceleração: o Hachimon Tonkou aumenta drasticamente a velocidade do usuário, deixando-o *acelerado* ou até *super acelerado* nos níveis maiores. Veja sobre estas condições mais adiante.

Cura: a partir do Nível 2, você recupera pontos de Vitalidade por turno. Na prática, significa que o dano por turno é reduzido a partir do 2º Portão. Para facilitar, os danos recebidos pelos Portões já foram diminuídos em suas descrições. Os efeitos de eliminação de cansaço do 2º Portão permanecem nos portões de nível maior.

Resistência a Genjutsus: Quando está com os portões abertos, o fluxo de chakra do personagem se torna tão intenso que dificulta o controle do mesmo pelo oponente. A dificuldade do seus testes de resistência a Genjutsus é diminuída, pelo valor descrito no portão.

Ataque Pesado: Você pode executar esta manobra a partir do 2º Portão. O ataque pesado consiste em trocar a duração dos Portões por dano massivo.

Quando usa o ataque pesado, todos os seus ataques naquele turno possuirão, no mínimo, grau de dano igual ao número de turnos futuros de duração que você teria direito. Assim, por exemplo, usar o ataque pesado no 1º turno de efeito do poder garante grau de dano 4 nos seus ataques, desde que sejam bem-sucedidos (lembrando que a duração do Hachimon Tonkou é de 5 turnos, a partir do 2º Portão).

Esta é somente uma regra de dano. Para ter um acerto crítico (e ter sucesso automático) você ainda precisa ter um resultado 15-16 no seu teste.

Em contrapartida, seus portões são imediatamente fechados e você recebe de vez todo o dano que sofreria nos turnos futuros. Além disso, o cansaço após fechar os portões aumenta para *exausto*.

- Um alvo atingido pelo ataque pesado deve passar um teste de Acrobacia para não ficar caído (dif 9 + 2x Nível do Poder).

Não é possível usar a reação de defesa Bloqueio contra o ataque pesado. Se o alvo tentar bloquear, o seu ataque é considerado um Sucesso Automático.

Acelerado e Super Acelerado

- **Acelerado:** Um personagem *acelerado* recebe +2 de iniciativa, tem sua Agilidade dobrada para determinar seu deslocamento e pode realizar *finta acelerada*: você é capaz de realizar fintas como uma ação livre enquanto se desloca ou realiza um Passo Seguro.

Não é possível utilizar a finta acelerada contra outro personagem *acelerado* (mas é possível realizar fintas comuns e com a aptidão Ponto Cego). Também não é possível usar a finta acelerada para conceder o benefício a um aliado.

Quando foge do combate corpo-a-corpo, somente um personagem *acelerado* pode realizar um ataque oportuno contra outro personagem *acelerado*.

- **Super Acelerado:** Um personagem *super acelerado* recebe +4 de iniciativa, tem sua Agilidade dobrada para determinar seu deslocamento e pode realizar *finta super acelerada*: você é tão rápido que todos os inimigos ficam automaticamente *fintados* (a menos que também estejam super acelerados).

Quando foge do combate corpo-a-corpo, somente um personagem *super acelerado* pode realizar um ataque oportuno contra outro personagem *super acelerado*.

Essas condições não são cumulativas. Ou seja, receber a condição *acelerado* duas vezes não lhe torna super acelerado, por exemplo.

NÍVEL 1: KAIMON (PORTÃO DA ABERTURA)

- ❖ Bônus: Força +1
- ❖ Benefícios: *acelerado*
- ❖ Dano por Turno: 3

Localizado no cérebro. Este primeiro portão remove as restrições do cérebro sobre os músculos de modo que 100% da sua força pode ser usada, enquanto o normal de uma pessoa é usar somente 20% do potencial total dos músculos, por questões de preservação do corpo. Desbloquear esse portão também permite o uso da técnica Omote Renge (Lotus Inicial), desde que o personagem atenda aos requerimentos da mesma.

NÍVEL 2: KYŪMON (PORTÃO DA CURA)

- ❖ **Pré-requisito:** Hachimon 2
- ❖ **Bônus:** Força +2
- ❖ **Benefícios:** *acelerado*
- ❖ **Dano por Turno:** 2
- ❖ **Recuperação:** anula as condições *fatigado* e *exausto* enquanto estiver ativo.

Localizado no cérebro. Este segundo portão renova o físico do personagem, regenerando danos e anulando completamente as condições de fadiga ou exaustão enquanto estiver ativo.

Assim, pela duração do portão, o personagem se torna completamente imune a qualquer ação ou técnica que o deixe *fatigado* ou *exausto*. Se o personagem estava *fatigado* ou *exausto* quando abriu este portão, essas condições são negadas, mas retornam assim que o portão é fechado e acumulam com quaisquer outras condições de cansaço novas após o fechamento.

Estes benefícios de recuperação do Kyūmon são cumulativos com os demais níveis de portões.

NÍVEL 3: SEIMON (PORTÃO DA VIDA)

- ❖ **Pré-requisito:** Hachimon 3
- ❖ **Bônus:** Força +3
- ❖ **Benefícios:** *acelerado*; Dif -1 para Genjutsus
- ❖ **Dano por Turno:** 3

Localizado na medula espinhal. O terceiro portão, além de amplificar os ganhos físicos, aumenta a circulação sanguínea, dando uma coloração vermelha à pele. Desbloquear esse portão também permite o uso da técnica Ura Renge (Lotus Final), desde que o personagem atenda aos requerimentos da mesma.

NÍVEL 4: SHŌMON (PORTÃO DA DOR)

- ❖ **Pré-requisito:** Hachimon 4
- ❖ **Bônus:** Força +4; Agi +1
- ❖ **Benefícios:** *acelerado*; Dif -1 para Genjutsus
- ❖ **Dano por Turno:** 4

Localizado na medula espinhal. O quarto portão, além de amplificar os ganhos físicos, aumenta particularmente a velocidade do personagem, porém podendo rasgar os músculos pelo grande excesso de esforço.

NÍVEL 5: TOMON (PORTÃO DO LIMITE)

- ❖ **Pré-requisito:** Hachimon 5
- ❖ **Bônus:** Força +5; Agi +2
- ❖ **Benefícios:** *acelerado*; Dif -2 para Genjutsus
- ❖ **Dano por Turno:** 5

Localizado no abdômen. O quinto portão continua com o aumento da velocidade e do poder do personagem.

NÍVEL 6: KEIMON (PORTÃO DA VISÃO)

- ❖ **Pré-requisito:** Hachimon 6
- ❖ **Bônus:** Força +6; Agi +3
- ❖ **Benefícios:** *acelerado*; Dif -2 para Genjutsus
- ❖ **Dano por Turno:** 6

Localizado no estômago. O sexto portão continua com o aumento da velocidade e do poder do personagem e permite o uso da técnica Asa Kujaku (Pavão Matutino), desde que o personagem atenda aos requerimentos da mesma.

NÍVEL 7: KYŌMON (PORTÃO DO MILAGRE)

- ❖ **Pré-requisito:** Hachimon 7
- ❖ **Bônus:** Força +1 por nível do poder; Agi +3
- ❖ **Benefícios:** *super acelerado*; Dif -3 para Genjutsus
- ❖ **Dano por Turno:** 1 por nível do poder

Localizado no abômao. O sétimo portão continua com o aumento da velocidade do personagem e permite o uso da técnica Hirudora (Tigre da Tarde), desde que o personagem atenda aos requerimentos da mesma.

NÍVEL 8: SHIMON (PORTÃO DA MORTE)

- ❖ **Pré-requisito:** Hachimon 8
- ❖ **Bônus:** Força +2 por nível do poder; Agi +6
- ❖ **Benefícios:** *super acelerado*; Dif -8 para Genjutsus; ataque com acerto automático (ver texto).
- ❖ **Dano por Turno:** nenhum.
- ❖ **Morte:** após o portão ser fechado, o usuário ficará *exausto* e *paralisado* por 3 turnos. Depois desse tempo, morrerá.

Localizado no coração. Este portão consome toda a energia do corpo, fazendo o coração bombear em potência máxima e superando o poder de todos os outros portões. Dizem que o poder da liberação desse portão supera até mesmo os cinco Kages das grandes nações juntos. Permite o uso das técnicas Sekizō (Elefante da Noite) e Yagai (Homem da Noite), desde que o personagem atenda aos requerimentos da mesma.

Sucesso Automático: o ataque pesado no 8º Portão possui sucesso automático e não pode ser defendido por qualquer técnica. Se for um ataque pesado com grau 4 garantido, é considerado um acerto crítico automático.

APTIDÕES RESTRITAS

ESTILO DA LÓTUS

Quando usa o Hachimon Tonkou, você consegue executar técnicas de Taijutsu ainda melhores.

Pré-requisito: Hachimon 1.

Benefício: Você adquire duas aptidões de manobra, à sua escolha. Você precisa atender aos pré-requisitos das aptidões escolhidas quando compra o Estilo da Lótus. Contudo, você somente poderá utilizá-las caso possua o poder Hachimon Tonkou ativo.

Você pode comprar esta aptidão até três vezes, escolhendo aptidões de manobra diferentes.

TAIJUTSU

Como já foi dito na seção de criação de personagem, não há poderes comuns para taijutsu: técnicas de taijutsu são simuladas através de Aptidões, seguindo suas regras e os danos comuns de ataques corporais.

Assim, nesta seção, você encontrará alguns exemplos de taijutsus e as aptidões necessárias para utilizá-los. Você não precisa pagar qualquer ponto para usar essas técnicas, bastando somente cumprir os requisitos.

Note também que as técnicas que não possuem Hachimon Tonkou como pré-requisito, ou exijam somente o Nível 1, podem ser aprendidas por qualquer personagem.

GOUKEN

- (PUNHO DE FERRO)

- ❖ **Taijutsu Rank D /** Postura de Luta; Hijutsu de Konoha
- ❖ **Pré-requisitos:** Punho de Ferro
- ❖ **Ação:** Livre
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Esse é o estilo Taijutsu próprio de Konoha, através do qual o usuário utiliza de força e velocidade para desferir golpes rápidos e poderosos no oponente, causando danos externos ao mesmo. O personagem recebe dano de arma adicional quando ataca desarmado, segundo as regras da aptidão Punho de Ferro.

KONOHA REPPŪ

- (VENTO VIOLENTO DE KONOHA)

- ❖ **Taijutsu Rank D /** Hijutsu de Konoha
- ❖ **Pré-requisitos:** Lutador
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Esta técnica é um uso da manobra derrubar, na forma de um chute rasteiro e giratório. Se for bem-sucedido, o usuário derruba o inimigo.

- Com a aptidão Rasteira: recebe +1 de precisão na técnica.
- Com a aptidão Derrubar Agressivo: tem a opção de tanto causar dano quanto derrubar o alvo.
- Com a aptidão Ataque Giratório: a manobra acerta todos à sua volta.



KONOHA SENPŪ

- (REDEMOINHO DE KONOHA)

- ❖ **Taijutsu Rank D /** Hijutsu de Konoha
- ❖ **Pré-requisitos:** Ponto Cego
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Nessa técnica, o usuário gira ao redor do próprio corpo e realiza uma sequência de dois chutes giratórios. O primeiro golpe se trata de um chute alto, com finalidade de somente fintar o adversário. Já o segundo, devido à finta do primeiro, torna-se quase sempre certeiro, sendo um chute baixo.

Para o chute alto, o personagem faz um teste resistido de Agilidade contra um teste de Prontidão do alvo. Se for vitorioso, o alvo será considerado *fintado* contra o chute baixo.

Quando o personagem usa esta técnica na companhia de outra pessoa, ela é chamada *Konoha Tsumuji Senpū*.

- Com a aptidão Chute Inverso: você finta e ataca no mesmo ato, usando somente uma ação padrão na técnica.
- Com a aptidão Chute Giratório: receba +2 de bônus de dano.

KONOHA DAISENPŪ

- (GRANDE REDEMOINHO DE KONOHA)

- ❖ **Taijutsu Rank C / Hijutsu de Konoha**
- ❖ **Pré-requisitos:** Ponto Cego, Ataque Múltiplo, Ataque Giratório, Chute Giratório, Chute Duplo.
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Essa técnica consiste em uma série de ataques de chutes giratórios, que inicia a partir de um chute baixo, que por sua vez é seguido por mais dois chutes, um médio e um alto, podendo ainda terminar com um último chute vertical para baixo, com o calcinhar. Como a velocidade de rotação e a força dos chutes, o alvo é levantado do solo e essa flutuabilidade favorece o usuário, que a utiliza para desferir golpes cada vez mais precisos e poderosos.

O primeiro chute é uma finta, seguindo as regras do Konoha Senpū. Em seguida, você pode desferir dois ou três ataques usando as aptidões Ataque Múltiplo e Chute Giratório, ou atacar duas vezes com o Chute Duplo.

KONOHA SHŌFŪ

- (VENTO ASCENDENTE DE KONOHA)

- ❖ **Taijutsu Rank C / Hijutsu de Konoha**
- ❖ **Pré-requisitos:** Arremessar; Lutador
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Toque
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Nesta técnica, o usuário realiza um forte chute de baixo para cima, tão alto que chega a ultrapassar a altura de sua cabeça. O chute não causa dano, mas é forte e preciso o suficiente para arremessar o oponente para trás ou para cima, segundo as regras da aptidão Arremessar, ou mesmo desarmá-lo (à escolha do usuário).

- Com a aptidão Desarme Agressivo: tem a opção de tanto causar dano quanto desarmar o alvo.
- Com a aptidão Derrubar Agressivo: tem a opção de tanto causar dano quanto de arremessar o alvo.

KAGE BUYŌ

- (SOMBRA DA FOLHA DANÇANTE)

- ❖ **Taijutsu Rank C / Kinjutsu de Konoha**
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon Tonkou 1 (poder), Ataque em Movimento, Seguir Sombra.
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Após desferir o Konoha Shofu como primeiro ataque e jogar o oponente para cima, o usuário usa a explosão muscular do Hachimon para saltar

em direção ao alvo, posicionando-se em suas costas e seguindo sua sombra (tal como uma folha que dança ao ar, fato que originou o nome da técnica).

Este movimento segue as regras da aptidão Seguir Sombra e não pode ser usado após do Derrubar Agressivo. No final, o personagem ataca corporalmente da forma que preferir, finalizando o combo em pleno ar.

OMOTE RENGE

- (LÓTUS INICIAL)

- ❖ **Taijutsu Rank B** / Kinjutsu de Konoha
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon Tonkou 1 (poder), Lutador, Arremessar, Ataque em Movimento, Seguir Sombra
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Esse é um dos principais taijutsus proibidos de Konoha. Nessa técnica, que só pode ser utilizada em um oponente que foi seguido pelo Kage Buyō, e com no mínimo o Kaimon ativo, o usuário se move para trás de seu alvo, agarra-se a ele e atira-se contra o chão em um movimento giratório de alta velocidade.

O impacto com o chão causa dano comum de queda, calculado de acordo com a altura da mesma. Além disso, o alvo sofre dano comum de um ataque do usuário com o Hachimon Tonkou.

No final da técnica, a vítima ficará *caída*.

SHISHI RENDAN

- (COMBO DO LEÃO)

- ❖ **Taijutsu Rank C** / Kinjutsu de Konoha
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon Tonkou 1 (poder), Lutador, Arremessar, Ataque em Movimento, Seguir Sombra, Ataque Múltiplo.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Essa técnica só pode ser utilizada em um oponente que foi seguido pelo Kage Buyō, e com no mínimo o Kaimon ativo. O usuário desfere um combo de três golpes desarmados no inimigo, usando a aptidão Ataque Múltiplo, jogando-o direto contra o chão ao final.

O impacto com o chão causa dano comum de queda, calculado de acordo com a altura da mesma. No final da técnica, a vítima ficará *caída*.

URA RENGE

- (LÓTUS FINAL)

- ❖ **Taijutsu Rank A** / Kinjutsu de Konoha
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon 3 (poder), Lutador, Arremessar, Ataque em Movimento, Seguir Sombra, Ataque Múltiplo
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

A versão aprimorada do Omote Renge. Nessa técnica, que só pode ser utilizada em um oponente que foi seguido pelo Kage Buyō, e com no mínimo o Seimon ativo, o usuário descarrega o maior número possível de ataques no inimigo, empurrando-o para o chão ao final.

O impacto com o chão causa dano comum de queda, calculado de acordo com a altura da mesma. No final da técnica, a vítima ficará *caída*.

ASA KUJAKU - (PAVÃO MATUTINO)

- ❖ **Taijutsu Rank A / Kinjutsu de Konoha**
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon 6 (poder), Lutador, Arremessar, Ataque em Movimento, Seguir Sombra, Ataque Múltiplo, Ataque Progressivo
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

O princípio deste taijutsu é aumentar subitamente as habilidades do corpo, abrindo-se o Sexto Portão, e então atacar o inimigo com incontáveis socos.

A técnica é iniciada chutando o inimigo para o ar. O usuário então salta até o inimigo e começa a socá-lo repetidamente. Os socos são tão rápidos que são incendiados por pura velocidade e atrito que, por sua vez, cria um leque de chamas em forma de pavão ao redor do oponente. Quando o ataque termina, o inimigo é enviado de volta ao chão, coberto com a “aura de chamas” do ataque.

No Asa Kujaku, você desfere o máximo de ataques possíveis com seu Ataque Múltiplo junto com os bônus do Ataque Progressivo. O impacto com o chão causa dano comum de queda, calculado de acordo com a altura da mesma.

No final da técnica, a vítima ficará *caída*.

HIRUDORA

- (TIGRE DA TARDE)

- ❖ **Taijutsu Rank A / Kinjutsu de Konoha**
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon 7 (poder), Lutador, Arremessar, Derrubar Agressivo.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

Depois de abrir o Sétimo Portão, o usuário realiza um único selo de mão e se coloca numa postura ofensiva, criando uma pressão de ar que tem a aparência de um gigantesco tigre. Quando ataca, o gigantesco tigre avança contra o alvo, explodindo ao contato e liberando a pressão de ar acumulada.

Na verdade, o Hirudora consiste em um único ataque concentrado no oponente, feito com o Ataque Pesado do Hachimon, que pode arremessar longe o inimigo ao final, derrubando-o.

SEKIZŌ

- (ELEFANTE DA NOITE)

- ❖ **Taijutsu Rank A / Kinjutsu de Konoha**
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon 8 (poder), Lutador, Arremessar, Derrubar Agressivo, Ataque Múltiplo.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

O Elefante da Noite é um taijutsu proibido e de alto nível que pode ser executado quando se abra o Oitavo Portão. Esta técnica é um ataque

contínuo de cinco socos, com um sendo realizado mais rápido que o anterior. Cada ataque cria um cilindro de ar pressurizado que tem a aparência de uma perna de elefante e causa danos devastadores ao oponente.

O Sekizō consiste em golpes sucessivos com Ataque Múltiplo usando o Hachimon Tonkou.

YAGAI - (HOMEM DA NOITE)

- ❖ **Taijutsu Rank S** / Kinjutsu de Konoha
- ❖ **Pré-requisitos:** Hachimon 9 (poder), Lutador, Arremessar, Derrubar Agressivo.
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** 0

O Homem da Noite é um taijutsu proibido e de alto nível que pode ser executado quando se abra o Oitavo Portão.

O usuário inicia a técnica dizendo "seki" e emite uma enorme quantidade de vapor vermelho, o chamado "Vapor de Sangue" (Chi no Jōki). Seu chakra se manifesta em um dragão vermelho queimando ao redor de seu corpo. Gritando "ryū", avança a uma velocidade tão extrema que o espaço dentro da vizinhança imediata da técnica é distorcido, tornando praticamente impossível para o alvo se defender.

O ninja então dá um chute imensamente poderoso, que gera uma onda de choque devastadora no momento do impacto. Yagai consiste em atacar o inimigo usando o Ataque Pesado do Hachimon.

HIBON NINPOU (ARTE NINJA ÚNICA)

Poder Restrito

Você ou sua família desenvolveu um estilo de Ninjutsu único, com fundamentos guardados a sete-chaves e impossível de ser aprendido por outras pessoas.

Hibon Ninpou funciona exatamente como o poder comum Ninpou. Portanto, você precisa definir as teorias e manifestações visuais do seu estilo. Hibon Ninpou possui os mesmos parâmetros do Ninpou comum e ainda mais duas bonificações: escolha duas diferentes entre as três a seguir; ou escolha duas vezes o Dano Adicional.

- **Dano Adicional:** Todo Efeito de Hibon Ninpou causa 1 ponto a mais de dano, como bônus de elemento. Esta bonificação (e somente esta) pode ser escolhida duas vezes.
- **Dureza Adicional:** Toda criação do Hibon Ninpou possui 2 pontos a mais de dureza.
- **Dificuldade de Resistência Aumentada:** Todo efeito de Hibon Ninpou recebe +1 na dificuldade de resistência para os testes dos alvos.

Genialidade/Trabalho Duro: Você pode comprar Hibon Ninpou em conjunto com a aptidão Trabalho Duro ou o hijutsu Tensai (neste caso, não poderá comprar o poder Versatilidade; ver pág. 241).

Efeitos Permitidos: Todos os efeitos de Ninpou e todos os efeitos exclusivos de um dos cinco elementos básicos à sua escolha (Doton, Fuuton, Katon, Raiton e Suiton). Mesmo escolhendo os efeitos exclusivos de algum elemento, o Hibon Ninpou é considerado um elemento novo e único do personagem. Por isso, não serve como pré-requisito de aptidões usadas para os elementos comuns (como Domínio da Água) e tampouco recebe os benefícios destas aptidões.

JINCHUURIKI (PODER DO SACRIFÍCIO HUMANO)

Poder Restrito

Alcance: Pessoal

Ação: Parcial (ver texto)

Tipo: Ninjutsu

Selos de Mão: Não

Duração: Contínua (ver texto)

Subtipo: Kinjutsu

Jinchuuriki é a alcunha dada ao ninja que possui uma Bijuu (Besta de Cauda) selada em seu corpo. Se capaz de controlá-la ou obter sua cooperação, adquire acesso a grandes reservas de chakra e poder. Toda Besta de Caudas fornece ao seu usuário uma reserva de chakra e poder bruto, além de habilidades especiais que dependem do tipo da besta. Este poder funciona com base em benefícios ativos, adquiridos através de uso contínuo, assim como benefícios passivos, adquiridos através de sua evolução natural.

Tabela de Benefícios: cada Bijuu é diferente e por isso possui sua própria lista de benefícios. Você vai recebendo automaticamente os benefícios listados na tabela conforme aumenta o nível do poder.

Algumas Bijuu, como o Shukaku (Ichibi), ainda possuem efeitos de um poder elemental misturados dentro do poder Jinchuuriki. O poder elemental também segue a tabela de benefícios: você somente tem direito a escolher efeitos para o poder nos níveis ditos pela tabela.

As regras a seguir são gerais para todo os tipos de Jinchuuriki. E no final, estão os benefícios específicos que a Kyuubi concede. Para conhecer os benefícios das demais bijuu, veja o Livro de Hijutsus.

Modos e Técnicas: este poder possui modos de uso e técnicas. Os modos do poder (como o Manto Bijuu) possuem pré-requisito variável de acordo a Bijuu.

Jinchuuriki para Jogadores

A vida de um Jinchuuriki não é fácil. Além de questões emocionais relacionadas à convivência com a própria Bijuu, ele ainda precisa lidar com o tratamento normalmente rigoroso da sua Vila, uma vez que todo Jinchuuriki é visto como potencial ou principal poder bélico da aldeia. Por vezes, até outras vilas e organizações criminosas tentam capturar o Jinchuuriki, para extrair a sua Bijuu. O Mestre pode (e deve) explorar isto dentro da história!

As técnicas (como a Bijuudama) possuem pré-requisitos fixos, mas que também podem depender de algum modo do poder. Não é possível usar aptidões de técnicas com qualquer uma das técnicas gerais do poder Jinchuuriki.

Uso: Usar a Presença Bijuu é uma ação livre e usar qualquer outro modo do poder é uma ação parcial, mas necessita que o modo de nível anterior já esteja ativo. Retornar para qualquer modo do poder inferior é uma ação livre.

Assim, usar o Manto Bijuu é uma ação parcial e usar o Modo Bijuu (que é o modo posterior) também é uma ação parcial, mas você deve ter o Manto Bijuu já ativo (lembrando que, se já tiver consumido sua ação parcial neste turno, poderá converter a ação de movimento em uma parcial para usar o Modo Bijuu; veja mais em Ações de Combate, pág. 253).

A menos que o texto diga o contrário, os benefícios de cada modo do poder não são cumulativos, pois somente se pode usar um único modo por vez.

Custo de Chakra: os modos do poder não consomem chakra. Porém o uso desgasta o corpo do usuário, que recebe dano na Vitalidade. As

técnicas podem ser usadas gastando chakra ou pagando com pontos de Vitalidade. Os custos das técnicas estão em suas descrições.

Dano na Vitalidade: é igual ao nível usado do poder. O dano é sofrido no momento de ativação do Manto Bijuu ou Modo Bijuu e no início de cada turno seguinte. Usar o Manto Bijuu ou o Modo Bijuu causa danos ao corpo do Jinchuriki: além de ter um chakra nocivo, a Bijuu sempre tenta aproveitar qualquer oportunidade para romper o selo e se libertar. Você não sofre dano ao usar a Presença Bijuu ou a Forma Bijuu (desde que não seja uma transformação forçada; veja mais a seguir).

Duração Segura: 1 turno +1 por nível do poder. Este é o tempo que você consegue usar poder sem perder o controle sobre a Bijuu durante a cena. Após este tempo, a Bijuu começa a forçar ainda mais o selo: os danos na Vitalidade são dobrados e mesmo usar a Presença Bijuu causa dano ao personagem.

A Ficha da Bijuu

Caso precise criar a ficha de uma Bijuu, pode seguir os seguintes parâmetros.

Toda Bijuu possui NC 20. Distribua os pontos de Atributo usando as regras normais para personagens e aplique os modificadores de tamanho. Não compre Perícias (use o nível integral dos Atributos caso precise realizar testes de Perícia).

A Bijuu não possui aptidões e possui um único poder, que é justamente o poder Jinchuriki nível 10. Porém, somente poderá usar a Forma Bijuu (duração permanente) e as técnicas permitidas pela forma.

A Bijuu possui Vitalidade e Chakra infinitos. A única forma de derrotá-la verdadeiramente é selando-a em uma pessoa ou objeto especial criado para este fim.

Teste de Domínio: Quando sua Vitalidade chega a zero enquanto usa o poder, ou quando passa por um forte estresse emocional (critério do Mestre), você deve realizar um teste de domínio para manter a Bijuu sob controle.

O teste de domínio não tem precisão: você rola 2 dados contra dificuldade 9. Se falhar, sofrerá uma transformação forçada para o Modo Bijuu, liberando uma cauda, e entrará numa disputa mental para manter-se consciente, mas com controle temporário sobre a Bijuu.

No início de cada turno seguinte, você deve fazer um novo teste de domínio com +1 nível de dificuldade, por três turnos. Se falhar em 2 testes, perderá totalmente a consciência e será tratado como PdM, sendo dominado pela Bijuu e atacando a tudo e a todos que estiverem a seu alcance. A cada turno a transformação irá progredir de modo que a aparência do jinchuriki fique cada vez mais parecida com de sua Bijuu (o ritmo dessa transformação fica a critério do Mestre). Quando a transformação se completa, o personagem morrerá, deixando a besta livre no mundo.

Se passar nos testes, a transformação é contida, regredindo por completo. O poder é desativado e você ficará *exausto* pelo restante do dia, sendo incapaz de utilizá-lo novamente até descansar. Caso tente, iniciará a transformação forçada, falhando automaticamente em todos os testes de domínio.

Morte do Jinchuriki: se você morre por ter perdido o controle da Besta de Cauda, ela se libera. Se morrer por qualquer outra causa, o chakra da Bijuu se dispersa pelo mundo, ficando assim por um tempo indefinido até se juntar novamente, quando a Bijuu renasce livre.

Controle Total: Quando atinge determinado nível no poder, seguindo a tabela da Bijuu, o Jinchuriki ganha controle total e sinergia com a besta de caudas.

Com o controle total, o usuário não sofre dano na vitalidade ao usar qualquer modo do poder. Ao invés disto, usar o poder custa chakra igual ao nível total do seu poder Jinchuriki, pago uma única vez enquanto mantiver o poder ativo, sem mais custos de chakra para se trocar entre os modos.

A regra de duração segura também deixa de existir e o Jinchuriki pode usar o poder livremente por toda a cena, sem penalidades. Em contrapartida, não é mais possível pagar o custo de técnicas deste poder usando a Vitalidade.

Além disto, se o Jinchuriki permitir, a Bijuu pode falar através do mesmo quando está na Forma Bijuu.

O Mestre pode retardar o recebimento do Controle Total, ou mesmo colocar condições sobre ele (com desenvolver uma amizade verdadeira com a Bijuu), se achar coerente e necessário para a campanha.

Liberar Genjutsu: Quando o usuário com Controle Total é capturado em um genjutsu, a Bijuu pode dispor de seu próprio chakra para utilizar a técnica Kai no mesmo, liberando-o da ilusão. Como o chakra de uma besta de caudas é muito mais forte que um chakra humano, a técnica Kai é um sucesso automático. Fazer isso não custa ações ao personagem, e somente pode ser feito no início do 2º turno do jinchuriki sob o efeito da ilusão.

MODOS DO PODER

PRESENÇA BIJUU

❖ **Pré-requisito:** Jinchuriki nível 2

A força da bijuu começa a aparecer no personagem, que pode sofrer pequenas mudanças na aparência, como mudança da íris para o estilo e

cor da bijuu portada, além de suave mudança no comportamento, que fica mais animalesco.

Benefícios: O personagem recebe Força +1, e ataques desarmados causam dano letal. Você também ganha acesso ao benefício da Potência da Besta (ver pág. 217).

MANTO BIJUU

❖ **Pré-requisito:** Jinchuriki nível 3

O personagem começa a ganhar controle sobre o chakra da bijuu, que aparece ao redor do mesmo como uma aura de chakra de formato semelhante à bijuu portada. Normalmente, o manto possui uma única cauda em seu formato, e mais caudas vão aparecendo conforme o usuário amplie o poder usado.

Benefícios: Ao usar o Manto Bijuu, os ataques desarmados passam a causar dano letal. O personagem recebe *dureza de corpo* 1 e se torna capaz de bloquear técnicas do tipo projétil. Também fica *acelerado* e recebe bônus de Força que variam de acordo com o nível do poder usado, limitados pela quantidade de caudas da Bijuu (o bônus de Força não é cumulativo). Note que, embora seja uma técnica de Nível 3 do poder, você pode usá-la em nível 2 caso queira receber o benefício de somente uma cauda.

Nv Mínimo do Poder	Cauda	Bônus
Nível 2	Primeira	Força +1
Nível 3	Segunda	Força +3
Nível 4	Terceira	Força +3
Nível 5	Quarta	Força +3
Nível 6	Quinta	Força +4

Nv Mínimo do Poder	Cauda	Bônus
Nível 7	Sexta	Força +5
Nível 8	Sétima	Força +6
Nível 9	Oitava	Força +7
Nível 10	Nona	Força +8

MODO BIJUU

- ❖ **Pré-requisito:** Nível Jinchuriki variável pela Bijuu

O modo bijuu é o limite do personagem entre a aparência humanoide e feral. O manto bijuu possui sua aparência modificada, tendo o sangue dos ferimentos do personagem misturado ao chakra, deixando-o com uma cor vermelha rubra e opaca. Em comportamento, o usuário se assemelha mais a uma besta do que um homem.

Benefícios: Ao usar o Modo Bijuu, você mantém os benefícios do Manto e ainda recebe Agilidade +2 e dureza de corpo +1 (total de *dureza de corpo* 2).

Restrição de Técnicas: Em contrapartida, torna-se incapaz de realizar selos de mão. Você também fica incapaz de usar qualquer poder ou técnica que não seja uma técnica geral deste poder.

FORMA BIJUU

- ❖ **Pré-requisito:** Controle Total; Nível Jinchuriki variável pela Bijuu

No ápice do controle da Bijuu, o jinchuriki é capaz de se transformar totalmente na sua besta de caudas: o chakra se condensa e envolve o usuário, que aumenta assustadoramente de tamanho e ganha a forma completa da Bijuu, como se a própria fosse.

Tamanho: O personagem aumenta seu tamanho para *Enorme*, recebendo os benefícios e penalidades da categoria. No nível de poder 8, aumenta para *Imenso*. No nível 10, para *Colossal*.

Benefícios: O personagem mantém os benefícios do Manto e do Modo Bijuu e recebe *dureza de corpo* +1 (total de *dureza de corpo* 3). Em contrapartida, perde o bônus de Agilidade e a condição *acelerado* devido ao aumento de tamanho. Também não poderá utilizar o Braço de Chakra, pois sua energia condensada passa a ter forma física.

As técnicas Onda de Chakra, Disparo de Chakra e Bijuudama recebem +2 de bônus de dano e os benefícios da aptidão Técnica Poderosa. O disparo em cilindro da Bijuudama adquire +10m em seu diâmetro. O dano remanescente da Bijuudama passa a ter grau 2, mas somente se o seu teste de ataque teve grau de dano 2 ou mais.

Restrição de Técnicas: Você fica incapaz de usar qualquer poder ou técnica que não seja uma técnica geral deste poder, ou que não seja uma técnica especial ou poder permitido pelas regras da própria Bijuu (o Matatabi, por exemplo, pode usar seu Katon especial expelindo chamas pela boca!).

Potência da Besta Maior: você recebe bônus de dano na Potência da Besta igual a 1/2 do bônus de Força do Manto Bijuu por número de caudas.

TRANSFORMAÇÃO PARCIAL

- ❖ **Ninjutsu /Kinjutsu**
- ❖ **Pré-requisito:** Forma Bijuu
- ❖ **Ação:** Livre (ver descrição)
- ❖ **Alcance:** 5 m
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Custo de Chakra:** metade do nível do poder (ver descrição)

Esta transformação deve ser usada com a Presença Bijuu ativa e não pode ser usada com os outros modos do poder. O jinchuriki com controle total sobre a Besta pode realizar transformações parciais, fazendo surgir um único braço ou cauda da Bijuu, sem a necessidade de assumir sua forma completa.

O braço ou cauda criada segue as mesmas regras do Braço de Chakra (pág. 218), com as seguintes diferenças:

- O alcance é menor, de somente 5m.
- O custo de uso é sempre de chakra, nunca de Vitalidade.
- Você não poderá usar as manobras Perseguir, Puxar, Aumento de Número e Aumento de Tamanho.

BENEFÍCIOS GERAIS E TÉCNICAS

CHAKRA BIJUU

- ❖ **Pré-requisito:** Jinchuuriki nível 1
- ❖ **Ação:** Nenhuma
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Permanente

Você ganha gratuitamente os benefícios da aptidão Chakra Expandido (ver clã Uzumaki). Este chakra é uma reserva separada dentro de seu corpo, pois o chakra da bijuu não passa pela mesma circulação de chakra do Jinchuuriki.

Na prática, significa que seu benefício com Chakra Expandido não pode ser drenado ou selado pelo inimigo, por qualquer que seja a forma. Este chakra somente pode ser drenado caso já esteja fora de seu corpo através do Manto Bijuu ou Modo Bijuu. Em qualquer dos casos, uma criatura viva que drene o chakra bijuu, em qualquer quantidade, sofre dano fixo igual ao nível do poder.

POTÊNCIA DA BESTA

- ❖ **Pré-requisito:** Jinchuuriki nível 2
- ❖ **Ação:** Nenhuma
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua

Para ter o benefício da Potência da Besta, você precisa ter ativo algum dos modos do poder (qualquer um).

Em vez de utilizar o atributo Força para atacar, o jinchuuriki pode usar o chakra bijuu em seus golpes. Atacar com a Potência da Besta causa dano letal e tem cálculo diferenciado, usando obrigatoriamente o atributo Espírito:

Dano Base de Ataque Corporal - Potência da Besta (Espírito ÷ 2) + (1 de Dano de Arma)

O dano de arma da Potência da Besta aumenta automaticamente conforme o nível do poder:

- Jinchuuriki 4: 2 de dano de arma
- Jinchuuriki 5: 3 de dano de arma
- Jinchuuriki 6: 4 de dano de arma (máximo)

Bônus e penalidades de dano são aplicados normalmente. A Potência da Besta pode ser usada com aptidões de manobra e recebe os benefícios das aptidões Especialista ou Maestria.

ONDA DE CHAKRA

- ❖ **Ninjutsu /Kinjutsu;** Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Jinchuuriki nível 3, Manto Bijuu
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Área de Efeito:** meia-esfera de 2m de diâmetro por nível do poder
- ❖ **Dano:** 2x Nível do Poder
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra/Vitalidade:** nível do poder

Para usar esta técnica, você deve estar com o Manto Bijuu, o Modo Bijuu ou a Forma Bijuu ativa. O jinchuuriki usa seu chakra para projetar uma

poderosa onda de choque ao seu redor, no formato de uma meia-esfera ou círculo com centro em si próprio.

Aqueles que forem atingidos pela onda sofrem dano base igual a 2x Nível do Poder e devem testar Vigor (Dif 7 + 2x Nível do Poder) ou serão empurrados até o limite da área do efeito. Se você possuir nível 8 no poder, além de ser empurrada, a vítima ficará *caída*.

BRAÇO DE CHAKRA

- ❖ **Ninjutsu /Kinjutsu;** Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisito:** Jinchuuriki nível 4, Manto Bijuu
- ❖ **Ação:** Parcial (ver descrição)
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Sustentada
- ❖ **Custo de Chakra/Vitalidade:** nível do poder (ver descrição)

Para usar esta técnica, você deve estar com o Manto Bijuu ou o Modo Bijuu ativo. Utilizando o chakra da besta, o jinchuuriki cria um braço de energia como extensão do seu manto. Capaz de adotar qualquer formato, fazer curvas e até mesmo viajar pela terra, o braço ataca os inimigos com força descomunal. Sua aparência se assemelha a uma garra gigante.

Criação: Com uma ação parcial e pagando o custo de Chakra/Vitalidade, você consegue criar um único braço (para criar mais de um braço de chakra, veja mais adiante). Você pode recolher os braços criados com uma ação livre e recuperar os pontos de chakra gastos. Caso crie o braço pagando com Vitalidade, o custo não é recuperado.

Uso: Com ele, é possível realizar todas as ações que um braço comum seria capaz (atacar, bloquear, segurar objetos, agarrar inimigos...), tudo

utilizando a habilidade Combate Corporal. A aptidão Acuidade se aplica ao Braço de Chakra.

O Braço de Chakra pode ser usado na reação defensiva de Bloqueio contra ataques armados e técnicas do tipo projétil (como os efeitos Canhão e Flechas). Não pode ser usado para manejar armas, nem pode ser usado para executar técnicas ou poderes.

Você pode criar e usar o braço de chakra mesmo que esteja *impedido, indefeso* ou *paralisado*, desde que esteja consciente, já esteja com Manto Bijuu ou o Modo Bijuu ativo antes de ter sido restringido pela condição, e possa usar seu Chakra livremente.

Ataque à Distância: Quando ataca ou realiza alguma manobra especial com o Braço de Chakra, você pode estendê-lo como uma ação livre para atingir alvos distantes até o máximo de 10m +4m por nível do poder. Este ataque também é feito com teste de CC. O Braço permanece estendido se usado para manter a manobra agarrar, caso contrário, é retraído no final do ataque.

Dano: O dano base do braço é igual ao de um ataque corporal desarmado do personagem, com ou sem Potência da Besta, incluindo qualquer aptidão de combate que o aumente (como Dano Extra).

Testes de Atributos e Perícias: se precisar realizar qualquer teste de atributo ou perícia para o Braço de Chakra, você pode usar como precisão o valor de 2x o Nível do Poder.

Manobras: O jinchuuriki é capaz de realizar as manobras *fintar, agarrar, derrubar* e *empurrar* sem penalidade de precisão. Você ainda não pode utilizar aptidões de manobra, como Arremessar.

Manter um alvo *agarrado* requer concentração. As demais regras da manobra agarrar permanecem.

Enquanto mantém a manobra, você pode usar uma ação livre para apertar o corpo da vítima. Fazer isso é um teste de Força resistido pelo Vigor da vítima. Se você for bem-sucedido, a vítima sofrerá dano fixo igual a 2x o Nível do Poder.

Dureza: 3x Nível do Poder. Se o Braço de Chakra for atacado e sua dureza superada, será destruído.

Perseguir: Quando usado para atacar um alvo a 5m de distância ou mais, o braço de chakra pode persegui-lo, até mesmo por dentro da terra. Você pode repetir um teste malsucedido de ataque, ignorando coberturas e contornando barreiras se ambas já existirem antes do ataque.

Puxar: Com uma ação de movimento, o usuário pode puxar para próximo de si um alvo que esteja agarrado pelo braço de chakra. Caso o alvo tenha como se segurar e evitar ser puxado, tem direito a um teste resistido de Força contra Força. O usuário também pode usar essa manobra para agarrar algum objeto fixo e puxar a si próprio para se mover até o local do mesmo.

Aumento de Número: É possível criar um número maior de braços para golpear múltiplos alvos com uma ação completa, sempre para alvos diferentes. O personagem deverá duplicar o custo de chakra e poderá criar braços adicionais até uma quantidade igual ao seu nível no poder. Você não pode utilizar manobras especiais com o aumento de número.

Aumento de Tamanho: É possível infundir uma quantidade maior de chakra em um único braço para aumentar seu tamanho, o que é útil para usar manobras especiais contra inimigos maiores ou bloquear seus ataques. O personagem deverá gastar 2 de chakra adicionais e o braço adquire o tamanho *Enorme*.

DISPARO DE CHAKRA

- ❖ **Ninjutsu /Kinjutsu:** Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Jinchuuriki nível 5, Modo Bijuu
- ❖ **Ação:** Padrão com Completa (ver descrição)
- ❖ **Alcance:** Longo (15m +6m por nível do poder)
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra/Vitalidade:** nível do poder (ver descrição)

Para usar esta técnica, você deve estar com o Modo Bijuu ou a Forma Bijuu ativa. Essa técnica consiste no disparo de uma esfera de chakra puro que explode em contato com seu alvo.

Diferente da bijuudama, que utiliza o chakra da natureza no ambiente para uma explosão massiva, o Disparo de Chakra faz uso do chakra da própria besta de caudas, o mesmo que constitui o Modo Bijuu. A técnica possui dois tipos de uso.

Tiro Único: o usuário dispara um único tiro de chakra com uma ação padrão. No local atingido pelo disparo, é criada uma explosão em forma de esfera (2m de diâmetro por nível usado do poder). Todos que estiverem na área da explosão, e aquele que for o alvo direto do disparo, sofrerão dano base igual a 2x Nível usado do Poder.

Tiro em Rajada: o usuário dispara uma metralhadora de tiros de chakra em linha reta contra um único alvo. É necessária uma ação completa e +3 pontos de chakra no custo.

Inicialmente, a técnica causa o mesmo dano do Tiro Único. Se o ataque for bem-sucedido, faça um novo teste de acerto para cada 2 níveis de poder, e aumente o dano da técnica em +2 para cada sucesso. O grau de dano usado é sempre o do primeiro ataque.

BIJUUDAMA

- ❖ **Ninjutsu** /Kinjutsu; Controle de Chakra
- ❖ **Pré-requisitos:** Jinchuuriki nível 7, Modo Bijuu
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alcance:** Longo (15m +6m por nível do poder)
- ❖ **Área de Efeito:** Esfera de 6m de diâmetro por nível do poder
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra/Vitalidade:** 1/2 do Dano da Bijuudama

Para usar essa técnica, o personagem precisa estar no Modo Bijuu ou na Forma Bijuu. A Bijuudama é uma esfera feita de chakra negro positivo e chakra branco positivo, numa proporção de 8:2, sendo necessário ao usuário balancear o chakra e moldá-lo na forma de uma esfera. A técnica possui dois tipos de uso.

Disparo em Esfera: a esfera de energia irá percorrer todo o alcance, explodindo ao atingir seu alvo. Ela sofre uma explosão prematura caso se choque contra obstáculos de grande dureza, como um rochedo ou uma barreira de pedras, mas engole e ignora obstáculos menores ou pouco resistentes, como árvores e vegetação alta.

Disparo em Cilindro: a rajada percorre todo o alcance, tendo cerca de 5m de diâmetro. Ela danifica qualquer obstáculo em seu caminho e, caso vença sua dureza, prossegue até seu alcance máximo, atingindo todos na linha de efeito.

Zona de Disparo: preparar e controlar o balanço de chakra da Bijuudama é difícil. Por isso, você precisa de pelo menos 5m de distância de qualquer inimigo para usá-la. Se não respeitar este limite, você perde a concentração e a técnica falha (a ação e os custos pagos não são recuperados).

Dano: Qualquer que seja a opção, a bijuudama irá causar dano base igual a 3x Nível usado do Poder. Seu custo de chakra é igual a 1/2 do dano base (eventuais bônus de dano são desconsiderados para determinar o custo).

Aquele que se defender da Bijuudama usando Esquiva ou a manobra Antecipar, mesmo que seja bem-sucedido, deve realizar um teste de Agilidade (dif 9 +2x Nível de Poder). Falhando, sofrerá o dano do poder com grau 1 como dano remanescente. Inimigos *acelerados* têm sucesso automático nesse teste.

KYUUBI (NOVE CAUDAS)

Kurama é a Kyuubi, a Besta de Nove Caudas. Sua aparência é de uma raposa com nove caudas longas. Possui pelagem vermelha, com marcas pretas que se iniciam ao redor de seus olhos e se estendem até as orelhas. A íris dos olhos é vermelha, com pupila no formato de fendas pretas, e a estrutura do tronco superior do corpo é semelhante a de um ser humano, tendo ainda garras e polegares opostos em suas mãos.

Kurama é cínico e perspicaz, possuindo um senso de humor um tanto distorcido. Ele usa "washi" ao se referir a si mesmo, expressão geralmente usada por homens mais velhos. Kurama expressa grande orgulho em seu poder, acreditando ser o mais forte das Bijuus devido à sua crença de que sua força é determinada pelo seu número de caudas. Tal comportamento causou intriga com as demais Bijuus, principalmente Shukaku.

Como habilidades, Kurama de fato possui o maior poder bruto dentro das Bijuus, além de ter a maior resistência e grandes capacidades regenerativas, que são compartilhadas para seu hospedeiro.

Nível	Benefícios
1	Chakra Bijuu
2	Presença Bijuu Cura da Raposa
3	Manto Bijuu Onda de Chakra Bônus por 1-2 caudas
4	Braço de Chakra Bônus por 3 caudas
5	Modo Bijuu Disparo de Chakra Bônus por 4 caudas
6	Bônus por 5 caudas
7	Bijuudama
8-9	Bônus por 7-8 caudas
10	Bônus por 9 caudas Controle Total Modo Kurama

CURA DA RAPOSA

- ❖ **Pré-requisito:** Jinchuuriki nível 2
- ❖ **Ação:** Nenhuma
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Permanente

A Raposa Demoníaca concede uma regeneração absurda, forçando a reprodução acelerada das células do corpo, embora isso prejudique sua saúde.

Recuperação de Energia: A recuperação de Chakra e de Vitalidade do personagem é dobrada. Esse benefício é válido também para técnicas

de cura, como o poder Iryou Ninjutsu, mas não é válido para técnicas e itens que forçam a produção de chakra no corpo, como as Pílulas do Soldado.

Cura de Sangramento: Você não precisa realizar testes para se recuperar da condição *sangrando*, curando-se em 1 nível de sangramento a cada turno instantaneamente. Se desejar, pode ainda realizar o teste padrão de Vigor para recuperar 1 nível de sangramento adicional naquele turno.

Cura em Frenesi: os custos e danos na Vitalidade pelo uso deste poder são reduzidos à metade. Em contrapartida, você fica *exausto* no final da cena após o uso do poder, caso tenha usado o Manto Bijuu ou algum modo superior. Esse cansaço é cumulativo com as penalidades de falha no Teste de Domínio. A Cura em Frenesi deixa de existir quando você adquire o controle total sobre a Bijuu.

KURAMA: FORMA BIJUU

A Kyuubi possui 2 Formas Bijuu diferentes. A primeira tem as regras comuns do modo Forma Bijuu e é usada quando o Jinchuuriki perde controle nos testes de domínio. A segunda é o Modo Kurama, uma transformação exclusiva.

MODO KURAMA

- ❖ **Ninjutsu /Kinjutsu**
- ❖ **Pré-requisito:** Jinchuuriki 10
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua
- ❖ **Custo de Chakra:** 10

Esta transformação deve ser usada com a Presença Bijuu ativa e não pode ser usada com os outros modos do poder, a menos que seja permitido neste texto.

Você recebe um manto de chakra dourado que muda completamente sua aparência, inclusive suas roupas, mas que não possui manifestações visuais de caudas de chakra. O Modo Kurama possui as mesmas regras e benefícios do Manto Bijuu, com as seguintes diferenças.

Perda de Modos: depois que ganha acesso ao Modo Kurama, você não é mais capaz de usar o Manto Bijuu ou o Modo Bijuu.

Proteção: você recebe *dureza de corpo +2* (total de *dureza de corpo 3*).

Velocidade: você recebe agilidade +2 e mantém a condição *acelerado*. Você se torna imune à *finta super acelerada*, porém o inimigo Super Acelerado ainda pode realizar a *finta acelerada* contra você.

Potência da Besta Maior: você recebe +4 de bônus de dano na Potência da Besta.

Sensor de Emoções Negativas: você recebe a aptidão Sensor, com duração contínua enquanto estiver no Modo Kurama. Este sensor é capaz de distinguir assinaturas de chakra. Você também é capaz de sentir o ódio e as intenções assassinas dos inimigos, podendo encontrá-los mesmo que disfarcem ou escondam a assinatura de chakra.

Transformação Parcial: você pode utilizar o modo de Transformação Parcial enquanto mantém o Modo Kurama. Esta transformação segue todas as regras do Braço de Chakra, sem restrições. A transformação parcial pode assumir a forma de um braço, uma cauda ou de uma réplica da cabeça da Kurama.

Forma Kurama: Com uma ação parcial, você pode expandir seu manto dourado, criando uma réplica gigante da Kurama ao redor de si. Esta transformação segue todas as regras da Forma Bijuu e você ainda mantém os benefícios do Sensor de Emoções Negativas e da Transformação Parcial (os demais benefícios do Modo Kurama são perdidos). Você também é capaz de executar qualquer técnica que seria possível na Forma Bijuu comum, como Bijuudama e Disparo de Chakra.

KAGURA SHINGAN (OLHO DIVINO DA MENTE)

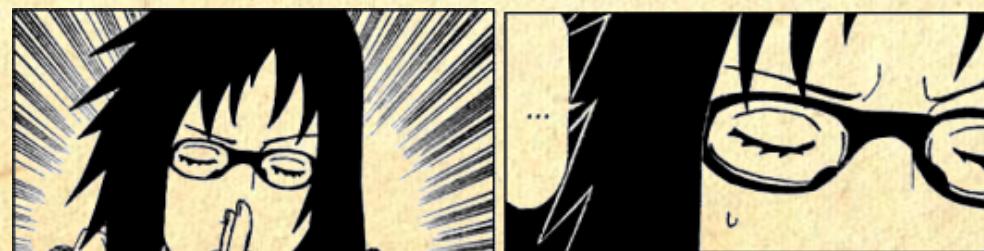
Aptidões Restritas

Esta é a técnica final dos Ninjas Sensores, alcançada por poucos. É composta por duas aptidões: Kagura Shingan e Ryoushitsu Kagura Shingan.

KAGURA SHINGAN

Pré-requisito: Rastrear 1

Benefício: Esta aptidão concede ao usuário a habilidade de Sentir Chakra, tal como encontrar e acompanhar os indivíduos através do mesmo. O Kagura Shingan permite distinguir todas as criaturas pela assinatura de chakra, e localizar cada uma com precisão exata.



Alcance: O alcance padrão do sensor é de 20m +4m por nível em Rastrear.

Esse é o alcance que o personagem terá quando estiver usando o Kagura Shingan ativamente, ou seja, quando estiver procurando algo ou alguém. Fora disso, o Kagura Shingan ainda funciona passivamente, porém com metade do alcance padrão.

Graças ao sensor passivo, o usuário do Kagura Shingan não pode sofrer ataque surpresa.

Alcance Estendido: [requer Rastrear 4] o usuário pode duplicar o alcance padrão. Primeiro, você inicia concentração realizando selos de mão. A partir do turno seguinte, seu alcance padrão ficará dobrado enquanto mantiver concentração.

Fechando os olhos, forma-se em sua mente a imagem do local vigiado pelo Kagura Shingan, distinguindo levemente objetos, construções e pessoas, estejam elas paradas ou em movimento, e que são vistas como vultos azuis de chakra.

Medir Poder: Sentir o chakra de uma criatura possibilita ao usuário medir sua força aproximada, ou seja, o nível aproximado de sua ficha de personagem.

Analizar Emoção: A capacidade do Kagura Shingan também se estende a analisar as emoções das pessoas pelas flutuações do chakra, podendo dizer, por exemplo, quando uma pessoa está mentindo, se está feliz ou triste, se é amigável ou hostil.

Localizar Sensor: O personagem é capaz de saber se as criaturas próximas também possuem algum tipo de habilidade de sensor ativa e identificar quem a possui.

Identificar Genjutsu: como uma reação, o personagem é capaz de identificar se há algum genjutsu ativo em seu alcance, seja uma ilusão alterando uma área ou afetando diretamente uma ou mais criaturas. Não é preciso qualquer teste para realizar essa identificação.

Contudo, para saber se o próprio usuário está sob um genjutsu, é necessário teste de Percepção, com dificuldade comum do teste de resistência do genjutsu usado, porém com -2 níveis de dificuldade. Se for bem-sucedido, o usuário identifica o genjutsu e pode executar a técnica Kai, seguindo suas regras.

RYOUSHITSU KAGURA SHINGAN

Pré-requisitos: Kagura Shingan; Rastrear 6

Benefício: O alcance padrão e o alcance passivo do Kagura Shingan são dobrados, e o personagem ganha novas habilidades.

Alcance Progressivo: Permanecendo concentrado e imóvel por 2 minutos (o equivalente a 20 rodadas), o personagem pode mudar o padrão de alcance de seu sensor, que passará a ser de 100m por nível de Rastrear. O alcance permanecerá nesse valor somente enquanto o personagem se mantiver imóvel e concentrado.

Supressão de Chakra: Esta técnica permite ao usuário suprimir seu chakra ao ponto que se tornar completamente indetectável, mediante concentração. Com essa técnica, para ser detectado por um shinobi sensor, o inimigo deverá passar em um teste de Rastrear, com dificuldade igual a 9 + nível de Rastrear do personagem.

A supressão de chakra não funciona contra sensores que usam olfato ou visão como meio de rastreio.

Narrando para Sensores

Ninjas com habilidades sensoras são bem comuns. Só em Konoha, há os clãs Aburame, Hyuuga, Inuzuka, Yamanaka e Uzumaki (Kagura Shingan). Narrar para um Sensor pode ser complicado em boa parte das vezes (imagine tentar esconder algo do Byakugan!).

Para não perder o fator surpresa nas aventuras, você (Mestre) pode usar algumas das formas a seguir. A primeira é se aproveitar do ponto fraco do sensor (um Inuzuka, por exemplo, pode ter seu sensor olfativo confundido por algum cheiro).

A segunda é criar um Fuuinjutsu de barreira anti-sensor nas áreas que deseja proteger. Você pode fazer isto como um Fuuinjutsu genérico que obriga o ninja sensor a realizar um teste de Percepção, Prontidão, Procurar ou Rastrear para encontrar o que estiver procurando. Por ser uma técnica genérica, é importante que ela possa ser facilmente removida caso a fonte seja encontrada.

A terceira é exigir um teste de Percepção, Prontidão, Procurar ou Rastrear para o personagem sensor encontrar algo em menos tempo. Quanto melhor o teste, mais rápido um inimigo poderá ser encontrado.

Se o personagem falhar, ele ainda vai encontrar o inimigo (afinal ele é um sensor e não tem como ele não encontrar!), porém irá demorar muito na busca, ou somente notará em cima da hora, reduzindo as opções de ação.

Exemplo: Um grupo de inimigos tenta emboscar os jogadores. O rastreador realiza um teste de Prontidão para notar. Se falhar, ele somente terá direito a uma ação livre para avisar aos aliados sobre a emboscada. Se passar, terá direito a uma ação padrão antes da emboscada. E se conseguir um crítico terá direito a uma rodada inteira!

O personagem poderá estender o benefício da supressão de chakra aos seus aliados, devendo mantê-los em contato direto para tanto.

Enquanto estiver com o chakra suprimido, você não poderá utilizar qualquer jutsu, inclusive a habilidade sensorial do Kagura Shingan, ou a supressão será imediatamente cancelada. Esta restrição também vale para aliados que forem beneficiados pela supressão de chakra.

Ninja de Suporte: você somente recebe este benefício se não possuir outro poder restrito ou aptidão restrita além do Kagura Shingan. Você recebe gratuitamente o benefício de duas aptidões escolhidas dentre as opções a seguir:

- Ninja Médico e Perito: Medicina
- Intuição e Maestria (para técnica ou poder de sua escolha)
- Fascinar e Miragem

Você não recebe os benefícios das aptidões nas quais ainda não tenha atingido os pré-requisitos de compra normal, mas receberá assim que eles forem alcançados.

KUCHIYOSE (INVOCAÇÃO)

Poder Restrito

Pré-requisito: Espírito ou Inteligência 6

Alcance: Pessoal

Ação: Padrão

Tipo: Ninjutsu

Duração: Contínua

Subtipo: Jikuukan

Há no mundo shinobi diversas criaturas que podem ser invocadas para auxiliar o ninja, tanto em combates, quanto em situações de espionagem, ou até envio e recepção de informações. Existem desde

cães ninjas, excelentes rastreadores, até sapos gigantes usuários de Ninjutsus Suiton.

O controle dessas criaturas é raro de ser obtido. Para isso, o personagem deverá encontrar alguém que tenha o Pergaminho de Contrato de alguma criatura ninja e conseguir a autorização para assinar o pergaminho com seu sangue, realizando o contrato. Feito o contrato, o personagem estará apto a treinar e aprender o “Ninpou: Kuchiyose no Jutsu”, técnica necessária para se invocar as criaturas. Só é possível a cada personagem realizar um único pacto de sangue.

O nível e as habilidades da criatura a ser invocada dependerão do nível que o personagem possuir neste poder. Iniciantes nessa técnica não poderão invocar mais do que meros ajudantes, criaturas pequenas, com pouco poder de luta; enquanto que os mais experientes conseguem gastar grandes quantidades de chakra para invocar animais gigantescos e de poder de mesma magnitude.

Na invocação, o usuário precisa de pequenas gotas de sangue para que o jutsu tenha efeito e despende uma ação padrão.

Usando o poder: você somente pode usar o Kuchiyose uma única vez por cena, para invocar 1 ou 2 criaturas (algumas criaturas, como os Cães, podem ser invocadas em maior quantidade; ver pág. 227). Usar como Hijutsu permite uma vez adicional por cena (veja mais adiante). Se a invocação de uma criatura for cancelada por qualquer motivo (seja pela vontade do invocador ou dela própria, ou por ter sido abatida), você não poderá invocar outra no lugar na mesma cena.

Quando invocada, a criatura aparece ao seu lado. Se a criatura serve como montaria, pode ser invocada embaixo de você, assim não é necessário gastar uma ação para subir nela (veja pág. 269).

Quantidade, Níveis e Fichas das invocações: quando usa o poder, você deve escolher a quantidade das criaturas que pretende invocar e o

nível delas. Cada criatura possui sua própria ficha, que são feitas usando as regras deste poder (ver mais adiante).

Quantidade: você pode invocar até 2 criaturas. Algumas espécies de invocações (como os Cães) podem ultrapassar esse limite.

NC Máximo: é igual ao dobro do nível usado do poder; se invocar 2 criaturas, o NC máximo é diminuído em 2 níveis.

Assim, se você possui Kuchiyose 5, pode invocar 1 criatura de NC 10 ou 2 criaturas de NC 8.

Custo de Chakra: O custo de chakra a ser gasto na execução do Kuchiyose no Jutsu é igual ao dobro do nível usado do poder, qualquer que seja a quantidade de criaturas.

Duração: A criatura invocada permanecerá ao lado do usuário pela duração contínua. Contudo, tratando-se de criaturas racionais, a mesma poderá simplesmente decidir não mais ficar com o invocador, retornando para seu local de origem por própria vontade. A criatura também retornará quando sua Vitalidade chegar a zero ou menos, por instinto de sobrevivência.

Por esses motivos, é normal e aconselhável que o usuário do Kuchiyose no Jutsu crie laços de amizade e confiança com as criaturas invocadas. Quando os laços são muito fortes, a criatura torna-se tão fiel e leal que enfrenta qualquer tipo de perigo para lutar ao lado do invocador, chegando até a morrer por ele.

Comandando: As invocações devem ser usadas pela regra de Comandar Parceiro (pág. 269). Cabe ao jogador montar as fichas das criaturas que comumente irá utilizar durante o jogo, bastando escolher os níveis delas e montar as fichas de acordo às informações deste poder. Opcionalmente, as criaturas podem possuir nomes próprios e personalidades mais elaboradas.

Comunicação: toda invocação entende a língua humana. Além disso, a menos que seja dito o contrário na informação da espécie, toda invocação também consegue falar a língua humana.

Poder Restrito/Comum: Kuchiyose pode ser comprado como um Hijutsu ou como um poder comum.

Hijutsu: Você recebe um melhoramento na regra de Comandar Parceiro: Desde que o personagem ou a invocação não cause dano de ataque naquela rodada (ou não tenha tentado causar), usar a ação padrão não diminui o dano dos demais. Também pode usar o Kuchiyose uma vez adicional na cena, porém como um poder comum e nunca ao mesmo tempo da versão Hijutsu. Você ainda ganha acesso ao poder Senjutsu (Sapos e Cobras) e à técnica Byakugou no In (Lesmas).

Poder Comum: Caso o personagem já possua outro Hijutsu ou um Clã, ainda poderá comprar Kuchiyose como poder comum, porém as criaturas são consideradas capangas e recebem -3 de precisão em suas Habilidades de Combate e nas dificuldades de efeitos e técnicas (esta penalidade não conta no limite de penalidade de precisão).

O Mestre pode permitir que você compre este poder inicialmente como um Hijutsu e, no decorrer da história, o transforme em poder comum para adquirir outro Hijutsu diferente, desde que você já não tenha adquirido o poder Senjutsu ou tenha usado a técnica Byakugou no In.

A FICHA DA CRIATURA

Primeiramente, o jogador deve olhar as características gerais da espécie de criatura que deseja invocar. Essas informações estão no final da descrição deste poder e indicam quais as capacidades comuns da espécie, atributos mais importantes, poderes e aptidões. Ao criar a ficha, o jogador deve respeitar as informações de cada espécie.

Nível da Ficha: as criaturas são construídas usando as regras comuns de criação de personagem. O Nível de Campanha usado para a ficha é escolhido pelo usuário, com mínimo de NC 4 e máximo limitado pela quantidade de criaturas e o nível do poder (veja nas regras anteriores). Ainda é possível invocar criaturas em NC abaixo de 4. Neste caso, a criatura não possui pontos para distribuir, nem aptidões; todas as precisões são consideradas em nível zero e seus ataques não causam dano.

Atributos e Habilidades: A quantidade de pontos para distribuir entre os atributos é determinada pelo NC da criatura, seguindo as regras e a tabela de pontuação para personagens comuns (pág. 31). Assim, uma invocação de NC 4 possui 12 pontos de atributos.

Quando você distribuir os pontos da ficha da criatura, é recomendado (porém não obrigatório) que os atributos principais listados na espécie recebam a maior parte dos pontos. As Habilidades de Combate são definidas pelas regras comuns.

Vitalidade e Chakra: As energias das criaturas são calculadas pelas regras comuns de personagem. Contudo, a Vitalidade é reduzida pela metade.

Perícias: as criaturas não distribuem os pontos de Perícia da forma comum de criação de personagem. Em vez disso, use os níveis dos Atributos para qualquer teste de Perícia que por ventura seja necessário, mas somente para as perícias indicadas nas informações da espécie. Assim, se precisar fazer um teste de Furtividade, use a Agilidade como precisão. Qualquer outra perícia fora da lista deve ser considerada em nível zero.

Pontos de Poder: As criaturas possuem 1 Ponto de Poder para cada 2 NC completos. A compra de poderes e aptidões devem seguir as seguintes regras:

Poderes: As criaturas podem possuir somente um único poder que deverá ser escolhido dentre as opções dadas nas informações da espécie. A espécie da criatura ainda pode ter técnicas adicionais ou efeitos individuais, que são gratuitos, em vez de ter um poder completo.

Para poderes elementais, independentemente do elemento, a lista de efeitos permitidos será a seguinte: Canhão, Orbe, Flechas, Coluna, Sopro Destrutivo, Raio, Míssil e Ricochete.

Aptidões: As invocações possuem 3 aptidões gratuitas e podem comprar aptidões adicionais, da mesma forma que personagens comuns. Cada espécie possui sua lista de aptidões possíveis de escolha.

Dano Corpo-a-Corpo: Qualquer que seja a arma, o dano do ataque corporal de qualquer invocação é igual ao seu nível de Força -3 (mínimo de 3 de dano base). Aumente o dano base em +1 caso a criatura use uma arma marcial. Esse dano substitui o cálculo padrão de dano (ou seja, não se divide a Força, nem se usa o dano de arma).

Tamanho: As invocações podem ter 6 categorias de tamanho diferentes: Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Imenso. A criatura recebe os ajustes de atributo e precisão pela categoria de tamanho, conforme a Tabela de Tamanho (pág. 271). O máximo e o mínimo de tamanho que uma invocação pode ter são limitados pelo seu NC, sendo que criaturas de tamanho miúdo e imenso são raras e de nível muito elevado.

Tamanho	NC Mínimo da Invocação	NC Máximo da Invocação
Miúdo	14	---
Pequeno	---	8
Médio	---	---
Grande	12	---
Enorme	14	---
Imenso	16	---

INFORMAÇÕES DAS CRIATURAS

ÁGUIAS

Uma águia de penas coloridas, conhecida por ser utilizada por personagens do País do Ar, seus ataques rasantes a tornam um terrível oponente.

Não falam a língua humana.

Atributos Principais: Agilidade e Percepção.

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Voo, Prontidão, Rastrear.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Reflexos, Intuição, Velocista, Perito, Perícia Inata, Ponto Cego, Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo (não requer Lutador; não sofre a penalidade de precisão da manobra).

Técnicas:

- **Bater de Asas:** com uma ação padrão, cria uma forte ventania numa área com diâmetro igual a 2m por nível de Força. Não causa dano, mas pode dissipar gases (neste caso, considere com dano base igual à Força). Criaturas têm direito a usar Kinobori como reação para não ficarem caídas, ou um teste resistido de Acrobacia ou Força contra a Força da águia.

Tipos de Ataques: Garras (corte) e Bico (perfuração)

CÃES

Os Ninken (Cães Ninjas) são essencialmente cães que aumentaram os sentidos e habilidades, e, como tal, são capazes de trabalhar ao lado do shinobi como suporte. São invocações exclusivas do clã Hatake. Os

Ninken podem andar sobre a água, possuem grande olfato e inteligência suficiente para auxiliar o ninja em estratégias de combate.

Invocação Numerosa: você pode invocar até 8 cães ao mesmo tempo, todos no nível mais alto que o poder permitir. Contudo, eles falham em qualquer teste de Habilidade de Combate e são considerados capangas com 1 de Vitalidade.

Tamanho: Cães são limitados até o tamanho Médio.

Atributos Principais: Agilidade, Percepção.

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Escapar, Furtividade, Procurar, Prontidão, Rastrear.

Poderes: Nenhum.

Aptidões: Acuidade, Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Lutador, Ponto Cego, Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, De Pé, Desarme Agressivo, Rasteira, Sensor (via olfato; requer Per 1; duração contínua).

Técnicas: Tadayou; Kuchiyose: Doton: Tsuiga no Jutsu.

Tipos de Ataques: Mordida (perfuração).

COBRAS

As Kyodaija ("Cobras Gigantes") são serpentes imensas dotadas de grande poder de batalha. A maioria delas, principalmente as líderes, são temperamentais e cheias de caprichos, muitas vezes exigindo sacrifícios humanos como pagamento pela obediência ao invocador. As cobras podem utilizar sua troca de pele durante os combates, numa espécie de Kawarimi no Jutsu.

Atributos Principais: Força, Agilidade, Percepção.

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Prontidão, Rastrear.

Poderes: Nenhum.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Reflexos, Intuição, Velocista, Perito, Perícia Inata, Lutador, Ponto Cego, Arremessar, Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, Sensor (via olfato; requer Per 1; duração contínua).

Técnicas: Kawarimi no Jutsu, Kinobori, Imergir (Doton), Amedrontar Nv 2 (Magen; Dif 6+ Int; somente contra criaturas menores).

Tipos de Ataques: Mordida (perfuração), Batida com Cauda (esmagamento).

LESMAS

As lesmas são tranquilas e obedientes ao seu mestre, especialmente quando comparadas aos Sapos e principalmente às Cobras. Comumente trata seu invocador com o honorífico "-sama", e os demais aliados com "-kun" ou "-san". São sérias quando necessárias, mas também possuem um lado brincalhão.

Lesmas possuem pouco poder ofensivo, mas são grandes suportes, principalmente para ninjas médicos, pois podem usar o poder Iryou Ninjutsu juntamente com seu Mestre e assim aumentar a taxa de cura de ferimentos.

Invocação Unitária: você somente pode invocar uma única lesma por cena.

Atributos Principais: Inteligência, Espírito, Vigor.

Perícias: Ciências Naturais, Concentração, Escapar, Furtividade, Medicina, Prontidão.

Poderes: Iryou Ninjutsu. Para curar, a lesma e o invocador devem usar o poder ao mesmo tempo, no mesmo alvo, e cada um gasta suas ações e custos de chakra individualmente. Os efeitos de cura de ambos são somados. A lesma não pode usar as técnicas específicas do Iryou, somente a cura geral.

Aptidões: Acuidade, Ataque em Movimento, Intuição, Reflexos, Ninja Médico, Perito, Perícia Inata, Lutar às Cegas, Maestria, Resistência Maior (Vigor), Duro de Matar.

Técnicas: Tadayou; Kinobori; Katsuyu Daibunretsu; Byakugou no In; Ácido (efeito Sopro Destrutivo Nv 4; dano base igual Espírito); somente para tamanho médio ou maior.

Tipos de Ataques: Batida de Corpo (esmagamento).

MACACOS

Os macacos são invocações exclusivas do clã Sarutobi, possuem grande força física e bastante habilidoso nas artes marciais. Os mais poderosos ainda possuem a capacidade de se transformar em um bastão largo e extensível por meio da técnica Henge: Kongōnyoi (Transformação: Bastão Adamantino). Essa arma é muito resistente, pode mudar de tamanho e largura, e o macaco consegue usar os membros, mesmo estando transformado, fazendo os braços e pernas aparecerem no meio ou extremidades do bastão.

Tamanho: Macacos são limitados até o tamanho Grande.

Atributos Principais: Força, Agilidade, Vigor.

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Disfarces, Prontidão.

Poderes: Nenhum.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Lutador, Lutar às Cegas, Ponto Cego, Arremessar, Ataque Atordoante, Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, De Pé, Desarme Agressivo, Soco Agarrado, Chute Inverso, Voadora.

Técnicas: Henge no Jutsu.

Tipos de Ataques: Socos e Chutes.

SPOS

Esses poderosos seres são conhecidos por secretar uma espécie de óleo viscoso e altamente inflamável, usando tal habilidade como variação do poder Suiton. Também são capazes de usar armas de corte, como verdadeiros espadachins.

Atributos Principais: Agilidade, Espírito e Força.

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Escapar, Prontidão.

Poderes: Fuuton, Suiton, Katon.

Técnicas: Tadayou; Óleo do Sapo (se possuir o poder Suiton, recebe o efeito Inflamável Nv 5 gratuitamente; somente para tamanho médio ou maior).

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Guerreiro, Intuição, Reflexos, Velocista, Maestria, Perito, Perícia Inata, Usar Arma.

Tipos de Ataques: Clava, Lança e Espadas de qualquer tipo.

TÉCNICAS ESPECIAIS

HENGE: KONGŌNYOI

- (TRANSFORMAÇÃO: BASTÃO ADAMANTINO)

- ❖ **Ninjutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Kuchiyose 6 (Macacos)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Sustentada pela Invocação.
- ❖ **Custo de Chakra:** 10 (para se transformar)

Essa técnica só pode ser utilizada por macacos de NC mínimo 12 e tamanho médio. O macaco se transforma em um bastão pesado tão duro quanto um diamante. O custo de chakra da transformação é pago pelo macaco.

O bastão adamantino é uma arma especial, longa, de duas mãos, com +5 de dano de arma, e é necessário ter a aptidão Usar Arma para poder manuseá-lo sem penalidades. Você não pode aplicar o efeito Energizar ao bastão.

Você pode usar o bastão para bloquear técnicas de projétil, porém o macaco pode sofrer dano com isso. Quando está transformado, o macaco passa a ter 35 de dureza de corpo, e se essa dureza for superada, ele recebe dano em sua Vitalidade.

As ações do macaco transformado (padrão e de movimento) podem ser usadas da seguinte forma:

Alongar Bastão: com uma ação de movimento e 1 ponto de chakra, a invocação pode alongar o comprimento do bastão, permitindo a você atacar corporalmente inimigos a até 5m de distância, usando a Habilidade CC. Voltar ao tamanho normal é uma ação livre.

BASTÃO ADAMANTINO

Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
+5	---	15-16	1 item/2 comp.	Esmagamento

Afinar Bastão: com uma ação de movimento e 2 pontos de chakra, a invocação deixa o bastão mais fino, facilitando o manuseio em troca de dano. Você pode aplicar a aptidão Acuidade ao bastão e também pode substituir o atributo For pela Des no cálculo de dano, porém o Dano de Arma é reduzido para +2. Voltar à espessura normal é uma ação livre.

Enjaular: a invocação pode fazer clones de si mesma para criar uma jaula composta de vários bastões, tanto para proteger o invocador, quanto para aprisionar inimigos. Em ambos os casos, você usa as regras do efeito Barreira Nv 6 do Ninpou, porém com dureza igual ao NC da invocação +4. Enjaular consome 6 pontos de chakra da invocação, mas os testes são feitos com a precisão do invocador. As ações da técnica também são pagas pelo invocador.

Ataque Oculto: com uma ação de movimento, o macaco pode reverter parcialmente a transformação, o mínimo suficiente para que um de seus braços apareça por alguns segundos, e tentar atacar o inimigo com sua ação padrão. O ataque oculto pode ser usado sempre que o inimigo for bem-sucedido no Bloqueio, Esquiva ou manobra Antecipar contra o usuário. O dano deste ataque ainda é afetado pela regra de Parceiros.

KUCHIYOSE: DOTON: TSUIGA NO JUTSU

- (TÉCNICA DA PRESA RASTREADORA)

- ❖ **Ninjutsu Rank B / Doton; Jikuukan**
- ❖ **Pré-requisitos:** Kuchiyose 6 (Cães), Imergir 4 (Doton).
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** comum do poder Doton
- ❖ **Duração:** Instantânea.
- ❖ **Custo de Chakra:** 10

Para essa técnica, você precisa marcar o oponente com seu próprio sangue, o que ocorre normalmente se o inimigo já tiver lhe ferido com grau de dano 3 em algum ataque corpo-a-corpo. Para marcar de outras formas, o Mestre terá a palavra final.

Satisfeita essa condição, você marca seu sangue um pergaminho de jutsu previamente preparado para a técnica, realiza selos de mão e bate o pergaminho contra o chão. Oito cães ninjas são invocados dentro do solo e viajam por ele seguindo o cheiro do sangue marcado até chegar no inimigo. Quando o alvo é encontrado, eles saem do chão e seguram o oponente com a boca.

Esta técnica aproveita a habilidade Sensor dos cães ninjas, e por isso você não precisa saber a localização exata do alvo para executá-la. Contudo, caso o alvo não esteja diretamente sobre o solo, a técnica falha.

Você não realiza teste de ataque. Já o alvo deve realizar um teste de Prontidão ou Agilidade (Dif padrão do poder Doton). Caso falhe, ficará *agarrado* e *desprevenido*, por 2 turnos. Após esse tempo, a invocação dos cães ninjas é cancelada.

KATSUYU DAIBUNRETSU - (GRANDE DIVISÃO DA LESMA)

- ❖ **Ninjutsu** / Kuchiyose
- ❖ **Pré-requisitos:** Kuchiyose 6 (Lesma)
- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea.
- ❖ **Custo de Chakra:** 6

Por serem invertebradas, as lesmas de tamanho *grande* ou maior têm a capacidade de dividir todo o seu corpo em lesmas menores e depois reuni-lo à vontade com uma ação livre.

Divisão: Enquanto estiver dividida, cada mini-lesma é uma invocação do mesmo nível da criatura original, porém no tamanho *miúdo*. A divisão permite que a lesma escape de qualquer tipo de amarras sem a necessidade de testes.

Quantidade: o número máximo de mini-lesmas é igual ao NC da criatura, com +10 se o tamanho original dela for *enorme* ou +20 se for *imenso*.

Energias: Quando se divide, a lesma reparte seus pontos de Vitalidade em valores iguais para cada mini-lesmas, e cada lesma deve ter no mínimo 1 ponto de Vit (a quantidade de mini-lesmas na divisão deve ser diminuída para respeitar este limite, se for necessário). A criatura original somente é considerada morta ou abatida se todas as mini-lesmas forem mortas ou abatidas. Os pontos de chakra são compartilhados por todas as criaturas.

Reunião: Unir-se novamente não custa chakra. É uma ação parcial mas uma ação de movimento de cada lesma para se deslocarem até um único ponto onde irão se reunir. As vitalidades das lesmas que ainda existirem são somadas para determinar a Vit atual da lesma restaurada.

Ações: cada mini-lesma possui suas próprias ações de combate, porém não possui ação padrão. Isso significa que as mini-lesmas não podem usar o poder Iryou Ninjutsu (que requer ação padrão e concentração), porém podem ser usadas como meio de canalização de chakra para cura à distância (ver Byakugou no In, mais adiante).

Comunicação: As mini-lesmas possuem a mesma consciência e por isso podem ser usadas para comunicação entre aliados, bastando que cada uma delas se fixe no corpo da pessoa através da técnica Kinobori.

Defesa: A técnica pode ser usada para escapar de ataques físicos, como um uso do Kawarimi no Jutsu (a lesma se divide para evitar o ataque e

se reconstrói depois a alguns metros de distância). Este Kawarimi no Jutsu não conta no limite de uso do invocador.

BYAKUGOU NO IN - (SELO DAS 100 CURAS)

- ❖ **Ninjutsu Rank S / Fuuinjutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Kuchiyose 6 (Poder Restrito; Lesmas); Iryou Ninjutsu 8; Fuuinjutsu 5
- ❖ **Ação:** Padrão (liberação)
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua (ver texto).
- ❖ **Custo de Chakra:** 15 de chakra permanente (ver texto)

Esta técnica consiste em um selo que dizem ser o maior grau de dificuldade em controle de chakra no mundo ninja. Para criá-lo, é necessário armazenar uma grande quantidade de chakra em um ponto específico do corpo, normalmente a testa, dando origem a uma marca com a forma de um losango.

São necessários longos anos para a criação do selo, sendo que os ninjas mais promissores conseguem fazê-lo em no mínimo 3 anos. Quando o selo é liberado, marcas se espalham pelo usuário e todo o chakra retorna ao seu corpo, dando-lhe uma imensa capacidade de regeneração que beira à imortalidade.

Uso do Selo: Para criar e manter o selo, você deve reduzir em 15 pontos sua reserva de Chakra, de forma permanente. Quando o selo é liberado, você duplica seus pontos totais de Chakra (exemplo: se você tem 60 de chakra, ele é reduzido para 45 de forma permanente e dobrado para 90 quando o selo é liberado). Contudo, o chakra extra recebido somente pode ser utilizado no poder Iryou Ninjutsu ou nos efeitos desta técnica.

Os efeitos dessa técnica acabam assim que o chakra extra zerar. Depois que o selo é usado, é preciso um dia inteiro de descanso e concentração para refazer suas reservas de chakra. Ao liberar o selo, escolha uma das duas formas a seguir.

1) Sozou Saisei (Recuperação Miraculosa): Você libera o poder do selo e utiliza o seu chakra extra para curar todos os seus ferimentos. Cure-se instantaneamente até o máximo de sua Vitalidade, pagando 1 ponto de chakra da reserva extra para cada 3 de Vit curada.

2) Byakugou no Jutsu (Técnica da Centésima Cura): Você libera o poder do selo e acelera sua regeneração celular para se curar sempre que sofrer um ataque, na taxa de 2 pontos de Vit para cada 1 de chakra gasto da reserva extra. A regeneração é instantânea após qualquer ferimento, impedindo que você morra de imediato.

Caso tenha alguma lesma invocada no momento, você pode utilizá-la para ajudar a religar membros que você tenha perdido, embora este processo necessite de uma rodada inteira para ser feito, além do tempo que seja necessário para buscar os membros em outro lugar caso tenham caído distantes do corpo do invocador.

Cura à Distância: Não é necessário liberar o selo para utilizar este benefício. Você utiliza as mini-lesmas resultantes da técnica Katsuyu Daibunretsu, que devem estar acompanhando seus aliados, para canalizar seu chakra e curá-los usando o poder Iryou Ninjutsu à distância.

O alcance da cura é grande o bastante para você curar aliados espalhados por toda a sua vila, desde que tenha uma mini-lesma com eles.

Para fazer isto, você precisa de imensa concentração, ficando *indefeso* enquanto realiza a cura. Normalmente a técnica é usada num ponto

distância da zona de combate, com o usuário protegido por vários ninjas de confiança.

O custo da cura pode ser retirado tanto do chakra da lesma quanto do invocador. Contudo, não é possível utilizar o Iryou Ninjutsu dessa forma caso qualquer um dos dois esteja sem chakra. Cada mini-lesma pode curar um único alvo e vários alvos diferentes podem ser curados ao mesmo tempo. Usar mais de uma lesma para curar o mesmo alvo não aumenta a taxa de cura. As demais regras do Iryou Ninjutsu permanecem as mesmas.

MAGEN (ILUSÃO DEMONÍACA)

Poder Restrito

Pré-requisito: Inteligência 6; Fascinar, Miragem, Ilusão Profunda (aptidões)

Você possui uma habilidade com genjutsus extraordinária, que se sobressai desde os primeiros passos em sua vida como ninja. As barreiras que um shinobi comum teria ao usar genjutsus são totalmente quebradas por você, resultando em ilusões que se confundem com a realidade.

O personagem é capaz de criar ilusões à sua vontade, sejam elas sobre si mesmo (para mudar a forma como lhe enxergam) ou mentais (enviando chakra para o corpo da vítima e afetando seu sistema circulatório de chakra, fazendo-a imaginar coisas que não existem).

Desde que obedeça às regras deste poder, o usuário pode criar qualquer desenho, som ou sensação que desejar. As ilusões do Magen podem ser de três tipos:

- **Fantasma:** é uma ilusão externa que afeta somente o corpo do usuário. Ilusões desse tipo mudam a forma como as outras pessoas percebem o usuário, podendo vê-lo mais forte, mais fraco ou mais rápido do que realmente é, por exemplo.
- **Compulsão:** é do tipo mental, uma ilusão que existe somente na mente do alvo. Ilusões do tipo compulsão forçam o alvo a agir de maneira diversa do que normalmente faria naquela situação, como atacar um aliado.
- **Aflição:** uma ilusão mental instantânea que causa um grande choque na vítima. Ilusões desse tipo duram poucos instantes, mas alteram o estado psicológico da vítima, podendo deixá-la abalada ou com medo, por exemplo.

Efeitos: Para os demais tipos de ilusões (fantasma, compulsão e aflição), o usuário pode utilizar Efeitos, que são escolhidos seguindo as mesmas regras do poder Ninpou (mas somente os efeitos constantes neste poder devem ser escolhidos, nunca os efeitos de Ninpou; ver pág. 91). Se um Efeito der mais de uma opção de uso, o usuário escolhe qual será aplicado.

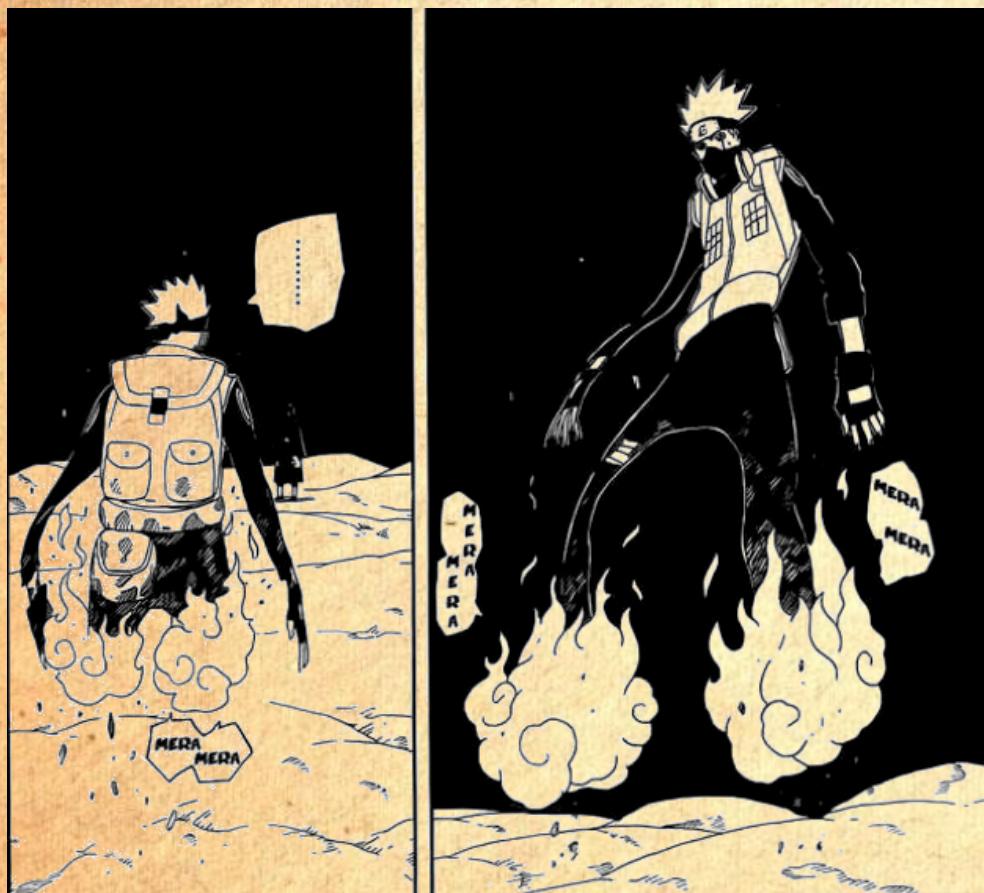
Ação: Padrão. Usar este poder sempre requer uma ação padrão, a menos que o Efeito diga o contrário.

Custo de Chakra: O custo de chakra é igual ao nível do efeito usado. Diferentemente da regra de Ninpou, aqui o custo de chakra é sempre o nível do efeito, e não o nível do poder.

Teste: O usuário não faz qualquer teste de precisão para utilizar este poder. Em ilusões externas, o observador precisará interagir com a imagem para saber se é ou não real.

Em ilusões mentais o alvo deve passar em um teste de Inteligência, ou irá sucumbir aos efeitos da ilusão. A dificuldade do teste é igual a $9 + \text{Nível do Poder} + 1/2 \text{ do atributo Inteligência do usuário (arredondado para cima)}$. O bônus da aptidão Ilusão Profunda já está incluso nesta dificuldade. Diferentemente da regra de Ninpou, aqui a dificuldade é baseada sempre no nível do poder, qualquer que seja o nível do efeito.

Caso o alvo seja um capanga, a dificuldade ainda é aumentada em +3 níveis.



Duração: depende do tipo da ilusão. Alguns efeitos podem possuir durações específicas e diferentes.

- Fantasmas possuem duração variável e descrita no texto.
- Compulsões possuem duração contínua até que a vítima se liberte.
- Aflições possuem duração contínua por 2 turnos.

Alcance: Curto ($5\text{m} + 1\text{m}$ por nível de Inteligência). O alvo da ilusão deve estar a uma distância máxima de $5\text{m} + 1\text{m}$ por nível de Inteligência.

Para ilusões mentais, o método de transmissão do chakra até o alvo para fazê-lo cair é escolhido pelo personagem. Usar à distância requer que a vítima esteja dentro do alcance do poder.

É possível usar Magen tocando o alvo, realizando um teste de CC contra a defesa do mesmo. Se for bem-sucedido, o alvo realiza o teste de resistência, que tem o cálculo de dificuldade modificado para $8 + 2 \times \text{Nível do Poder}$ (já incluso o bônus de Ilusão Profunda).

Depois que a vítima cai na ilusão, você pode se afastar dela sem se preocupar com o limite de alcance.

Tamanho: As ilusões criadas mentais, podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura para cada nível do atributo Inteligência.

Alvos: As ilusões afetam um único alvo e você deve saber a posição exata de uma pessoa para poder escolhê-la como alvo.

É possível atingir mais de um alvo com a mesma ilusão mental, mantendo o mesmo custo de chakra e ação. Para isso, a dificuldade do teste de resistência vai diminuir em 1 ponto +1 ponto para cada alvo (ou seja: -3 para dois alvos, -4 para três alvos, e assim por diante).

Notar Genjutsu: A partir do segundo turno sob efeito do genjutsu, uma vez antes de agir, a vítima tem direito a realizar novo teste de Inteligência para perceber que está preso numa ilusão.

O teste é feito como uma reação e tem a Dif de resistência padrão -1, e cada nova tentativa concede -1 adicional. Se bem-sucedida, a vítima nota que está em um genjutsu e pode tentar se libertar dele (ver a seguir). O teste de notar genjutsu é feito contra ilusões do tipo fantasma e compulsão.

Avaliar Genjutsu: quando uma criatura começa a agir diferente do esperado, após o 1º turno dela sob a condição, qualquer personagem tem direito a um teste de Percepção para confirmar que ela está presa em um genjutsu. O teste requer uma ação de movimento, tem Dif igual à resistência padrão -2, e cada nova tentativa concede -1 adicional. Se o avaliador possui este poder e o mesmo efeito aplicado contra a criatura, o teste é um Sucesso Automático.

Cancelar um Genjutsu: para cancelar um genjutsu, é necessário que alguém utilize o jutsu básico Kai na vítima, ou cause dano a ela (dano mínimo igual ao dobro do custo de chakra do genjutsu).

Caso a própria vítima tenha notado o genjutsu, tem direito a utilizar a técnica Kai em si mesma, ou causar dano a si própria com uma ação padrão (o grau de dano é escolhido por você). Não é possível se ferir se estiver *atordoado* ou *paralisado*. A ação de cancelar genjutsu através do dano só pode ser feita contra ilusões do tipo compulsão.

Ilusões e a Visão de Chakra: Personagens com visão de chakra conseguem identificar ilusões do tipo Fantasma automaticamente e nunca são enganados. Já para ilusões mentais (do tipo Compulsão e Aflição), como são produzidas dentro da mente do oponente, personagens com visão de chakra não possuem qualquer vantagem

nesta situação, mas podem perceber se um terceiro está sofrendo os efeitos deste poder.

Repetindo um Genjutsu: se um efeito foi usado de forma bem-sucedida num alvo, ele não será enganado novamente durante a mesma cena, a menos que o próprio efeito permita.

Sobreposição de Genjutsu: não é possível acumular aflições ou compulsões sobre um mesmo alvo. Caso um genjutsu de qualquer tipo seja usado numa vítima já iludida, a ilusão anterior é cancelada e a nova é sobreposta.

EFEITO DE NÍVEL 1

EXTASE

- [COMPULSAO]

Por meio desse Efeito, o usuário captura a mente do alvo em uma ilusão de sua escolha, deixando-o *fascinado*. Este efeito pode ser repetido na mesma cena contra um mesmo alvo, porém o alvo terá sempre 1 turno de imunidade após se libertar desta ilusão ou da aptidão Fascinar.

EFEITOS DE NÍVEL 2

AMEDRONTAR

- [AFLIÇÃO]

O usuário é capaz de causar temor no inimigo, seja lhe mostrando a imagem de seu pior pesadelo, uma cena grotesca ou um monstro gigante e aparentemente invencível. Qualquer que seja a ilusão criada, o alvo ficará *assustado*.

Evolução:

- Amedrontar Nv 5: a vítima fica *amedrontada*.
- Amedrontar Nv 8: a vítima fica *aterrorizada*.

CONFUNDIR - [COMPULSÃO]

Este Efeito gera alucinações no alvo ou ilusões aleatórias que mudam a cada rodada. A vítima fica *confusa*.

FADIGAR - [AFLIÇÃO]

Este Efeito permite fazer o alvo acreditar que está ligeiramente cansado, devido a um mal súbito ou falta de ar, por exemplo. A vítima ficará *fatigada*. Este efeito não acumula para deixar o alvo exausto ou inconsciente.

Evoluções:

- Fadigar Nv 5: a vítima fica *exausta*.

SEGURAR - [COMPULSÃO]

O usuário faz o alvo acreditar que está sendo agarrado por um grande animal, monstro, ou uma pessoa. A vítima sofre os efeitos da condição *Agarrado*. Alvos com a aptidão Lutador são imunes a este efeito.

Evoluções:

- Segurar Nv 6: alvos com a aptidão Lutador não são mais imunes.
- Segurar Nv 10: o animal, monstro ou pessoa da ilusão é muito maior ou mais forte que o alvo; vítima fica *indefesa*.

EFEITOS DE NÍVEL 3

ADORMECER - [COMPULSÃO]

Você faz seu alvo entrar num estado de grande sonolência e dormir após alguns instantes. A vítima ficará *fatigada* por 5 turnos e cairá

inconsciente no final do quinto. A vítima permanecerá assim enquanto o efeito durar ou ser cancelado.

Evoluções:

- Adormecer Nv 6: O tempo de fadiga até inconsciência diminui para 4 turnos.
- Adormecer Nv 9: O tempo de fadiga até inconsciência diminui para 3 turnos.

ANULAR SENTIDO - [COMPULSÃO]

Você prejudica ou anula um dos sentidos da vítima à sua escolha.

Audição: a vítima fica *debilitada* (-2) em testes de Procurar e Prontidão (auditivos).

Olfato: a vítima perde a capacidade de sentir qualquer cheiro

Visão: a vítima sofre as penalidades de uma camuflagem parcial.

Se o sentido prejudicado ou anulado estiver ligado a uma habilidade de sensor, essa habilidade também será afetada.

Evoluções:

- Anular Sentido Nv 6: na visão, a vítima sofre as penalidades de uma camuflagem total; na audição a vítima fica surda.
- Anular Sentido Nv 9: Na visão, a vítima fica cega. Você pode escolher anular um sentido especial, como um sensor de chakra. É necessário conhecer o sentido especial a ser anulado.

DESEQUILIBRAR - [AFLIÇÃO]

Este Efeito permite criar a ilusão no alvo de que algo está atrapalhando seu equilíbrio, como ventos fortes que mudam constantemente de

direção, um tremor de terra ou uma doença. A vítima fica *caída* e não pode se levantar até o final do próximo turno dela.

Evolução:

- **Desequilibrar Nv 6:** a vítima não pode se levantar pelos próximos dois turnos dela.

DESORIENTAR - [COMPULSÃO]

O usuário faz seu alvo perder o senso de direção. Enquanto o efeito durar, o alvo terá fracasso automático em todos os testes de Rastrear e ficará andando em círculos, sem chegar ao seu destino. Ninjas Sensores também são afetados, porém recebem +2 de precisão no teste para identificar o genjutsu.

Evolução:

- **Desorientar Nv 6:** Você pode usar o efeito contra múltiplos alvos sem penalidade na dificuldade de resistência.
- **Desorientar Nv 9:** Você pode usar o efeito como uma Aflição.

FALSA VELOCIDADE - [FANTASMA]

Você coloca uma ilusão sobre si mesmo que o faz parecer mais rápido do que realmente é, confundindo o inimigo antes de atacá-lo.

Utilize esse efeito como uma manobra fintar (requer ação padrão ou movimento se possuir Ponto Cego) e pague 2 pontos de chakra a cada uso. Quando você atacar um inimigo, ele tem direito a um teste de notar genjutsu. Se falhar, ficará *fintado* contra seu ataque (seja corpo-a-corpo ou à distância). Este efeito dura até o final de seu turno.

EFEITOS DE NÍVEL 4

ALIVIAMENTO

- [AFLição]

Este efeito faz a vítima ver aquilo que mais deseja durante o combate, como a chegada de um reforço, ou algum aliado matando você. A ilusão traz ao alvo uma falsa sensação de alívio, deixando-o *desprevenido* pelo tempo do efeito.

Quando é atacada, a vítima percebe imediatamente que se tratou de uma ilusão, mas as penalidades permanecem.

Evolução:

- **Aliviamento Nv 7:** o efeito dura 3 turnos.
- **Aliviamento Nv 10:** o efeito não pode ser resistido.

FALSA POSIÇÃO

- [FANTASMA]

Você cria uma ilusão sobre si mesmo que força os inimigos ignorarem sua presença e acreditarem que está em outro lugar. Quando você for atacado, o inimigo realiza um teste de notar genjutsu. Se ele falhar, você recebe os benefícios de uma camuflagem parcial pelo restante da cena.

Sempre que o inimigo conseguir passar pela camuflagem e lhe acertar, terá direito a um novo teste de notar genjutsu. Quando for bem-sucedido neste teste, o efeito não funcionará mais contra esse inimigo pelo restante da cena. Este efeito tem duração sustentada.

Evolução:

- **Falsa Posição Nv 7:** seus benefícios aumentam para uma camuflagem total.
- **Falsa Posição Nv 10:** você pode forçar o inimigo atacar numa direção de sua escolha caso ele erre.

PETRIFICAR - [COMPULSÃO]

Você faz o alvo pensar que seu corpo começa a não se movimentar adequadamente por algum motivo, como estar sendo petrificado aos poucos, ou estar sofrendo de algum distúrbio muscular. A vítima ficará *lenta*, e a partir do início do segundo turno sob o efeito ficará *impedida*.

Evoluções:

- Petrificar Nv 7: a vítima fica imediatamente *impedida* quando sofre o efeito.
- Petrificar Nv 10: a vítima fica *paralisada*.

EFEITOS DE NÍVEL 5

ADOECER - [COMPULSÃO]

Este Efeito permite fazer o alvo acreditar que está levemente doente. A doença pode ser escolhida livremente pelo usuário, podendo ser uma simples dor de cabeça, uma gripe ou ânsia de vômito. Qualquer que seja a doença, a vítima ficará *tonta* pela duração da ilusão.

Evoluções:

- Adoecer Nv 8: adicionalmente, a vítima fica *fatigada*.
- Adoecer Nv 10: adicionalmente, a vítima fica *exausta*.

ATORDOAR - [AFLIÇÃO]

O usuário confunde os sentidos do alvo, retirando sua capacidade de agir em combate. A vítima fica *atordoada* até o final de seu próximo turno. Este efeito pode ser repetido na mesma cena contra um mesmo alvo.

Evoluções:

- Atordoar Nv 8: adicionalmente, a vítima fica *desprevenida* por toda a duração do efeito.

PARALISAR - [COMPULSÃO]

Este Efeito faz o alvo acreditar que seus braços e pernas estão presos por algemas, cordas, braços mortos que brotam do chão, ou qualquer outra coisa que o usuário desejar. Enquanto durar o efeito, a vítima fica imóvel e não pode realizar qualquer ação que dependa de movimentos, com exceção de falar.

A vítima é considerada *indefesa*. Mas caso alguém tente aplicar um golpe de misericórdia, a ilusão é imediatamente quebrada e ela poderá se defender normalmente.

Evoluções:

- Paralisar Nv 9: tentar aplicar um golpe de misericórdia não quebra a ilusão.

APTIDÕES RESTRITAS

ILUSÃO FLUIDA [META]

Você pode adaptar sua ilusão conforme a vítima para ajustar a resistência.

Pré-requisito: Inteligência 12; Magen 6

Benefício: No cálculo de dificuldade do teste de resistência, você usa o nível de Inteligência do alvo ao invés do seu. Você somente pode usar esta aptidão caso seu nível de Inteligência seja igual ou maior que o dobro do nível de Magen.

Exemplo: Se com Inteligência 12, a dificuldade de resistência dos seus Genjutsus é 21 (Int 12/2 + Magen Nv 6 + 9), usando Ilusão Fluida contra um inimigo de Int 16, a dificuldade passa a ser 23 (Int 16/2 + Magen Nv 6 + 9).

SENJUTSU (TÉCNICA EREMITA)

Poder Restrito

Pré-requisito: ver texto

Alcance: Pessoal

Ação: 3 turnos

Tipo: Ninjutsu

Duração: Contínua

Subtipo: Hijutsu

Senjutsus são técnicas que permitem absorver e utilizar a energia da natureza misturando-a com o chakra do ninja. Quando o usuário consegue absorver apropriadamente a energia da natureza e armazená-la em seu corpo, ele entra num estado chamado Sennin Modo (Modo Eremita ou Modo Sábio), que lhe proporciona um grande aumento de poder.

Pré-requisitos: o Senjutsu é de difícil acesso e poucos são os que conseguem aprendê-lo e dominá-lo. Mesmo aqueles que podem ser ensinados às vezes não são aptos fisicamente a suportar a energia da natureza.

Para comprar este poder, você deve ter Vigor 14 e cumprir um dos seguintes pré-requisitos:

- **Modo Eremita - Kuchiyose:** Kuchiyose 8 (Poder Restrito: Cobras ou Sapos) + Resistência Maior (Vigor).
- **Modo Eremita - Mokuton:** Mokuton 8 + Resistência Maior (Vigor) ou Regeneração.

Opcionalmente, o Mestre pode permitir que outros tipos de invocação, como os Macacos, também garantam acesso ao Senjutsu. As Lesmas nunca devem dar acesso, uma vez que elas garantem técnicas de nível semelhante.

Senjutsu é um poder restrito complementar, que depende de outros poderes restritos. Você pode (e deve) compra-lo com os poderes restritos Kuchiyose e Mokuton, mesmo sem usar a regra opcional de 2 Hijutsus.

Entrando no Modo Eremita: Você precisa ficar concentrado e imóvel por 2 turnos para entrar no Modo Eremita. Caso seja atacado durante esse tempo e receba dano, ou seja forçado a se defender, a concentração é perdida e precisa ser reiniciada.

No final do 2º turno de concentração, o Modo Eremita é ativado. Você recebe 1 ponto de Chakra Senjutsu para cada nível deste poder, podendo gastar esses pontos para conseguir um ou mais benefícios durante a luta (ver mais adiante).

Aparência: Caso possua este poder no nível 7 ou inferior, você ainda não consegue equilibrar adequadamente seu próprio chakra com a energia da natureza, resultando em uma aparência mais estranha durante o Modo Eremita. Um Eremita dos Sapos, por exemplo, vê seu nariz crescer e ganhar verrugas; os dentes ficam afiados, cresce um cavanhaque, e adquire os olhos de sapo.

Com nível 8 do poder, sua aparência se torna perfeita. As íris ficam amarelas, com pupila em formato semelhante à dos animais que ensinaram o modo eremita (retangular para sapos; fina e vertical para cobras). Ao redor dos olhos, surge uma pigmentação de cor vermelha ou laranja para sapos, ou roxa para cobras.

Quem adquire o Senjutsu via Mokuton, não possui modificações físicas relacionadas a animais. As íris ficam amarelas, mas a pupila possui formato normal. A pigmentação ao redor dos olhos pode ser vermelha ou verde, e se estende até próximo das orelhas. Adicionalmente, possui uma marca circular na testa, de mesma cor, com um ponto ao centro.

Limite de Duração: Depois de ativado, Modo Eremita tem duração contínua enquanto você possuir pelo menos 1 ponto de Chakra Senjutsu. Somente é possível conseguir mais Chakra Senjutsu depois que todos os pontos forem gastos, necessitando realizar novamente todos os passos para entrar no Modo Eremita.

Sensor de Chakra: Você recebe gratuitamente a aptidão Sensor, com duração contínua enquanto estiver no Modo Eremita. Este sensor é capaz de distinguir assinaturas de chakra.

Bônus de Senjutsu: Você pode gastar 1 ponto de Chakra Senjutsu para receber um dos bônus a seguir. Você não pode gastar mais de 1 ponto para receber o mesmo bônus mais de uma vez, mas pode gastar mais pontos para receber bônus diferentes ao mesmo tempo. Os bônus de energia duram por 1 cena, e os demais benefícios duram até o início do turno seguinte. Usar qualquer um desses bônus é uma ação livre.

- Força +4 (não cumulativo com o bônus de dano de base abaixo)
- Dano Base +2 para um ataque (incluindo Energizar)
- Precisão de Ataque +1
- Precisão de Defesa +1
- Acelerado
- Dificuldades de Técnicas +1
- Dureza de Corpo +1
- Chakra +20 (1 vez por cena)
- Vitalidade +30 (1 vez por cena)

Recarga Rápida da Energia da Natureza: Há 4 formas de se conseguir energia da natureza durante um combate sem a necessidade de se manter imóvel.

- Através da técnica Senpou: Ryōsei no Jutsu (Arte Eremita: Técnica das Duas Vidas).

- Utilizando Kage Bunshins (aptidão Clone Verdadeiro) para absorver a energia da natureza e dissipá-los para que a energia venha a seu corpo, recarregando todos os pontos de Chakra Senjutsu e entrando instantaneamente no Modo Eremita (caso já não esteja). Você pode criar até 2 clones para isto, e precisa mantê-los em um lugar tranquilo e seguro para que a concentração seja possível. Para estes clones, não se aplica a redução do dano do personagem pela regra Comandar Parceiro.
- Realizar experiências com o próprio corpo, como adicionar células de um portador da kekkei genkai Senninka (ver Livro de Hijutsus) e possibilitar que seu corpo absorva a energia da natureza passivamente. Fazer isso requer Iryou Ninjutsu 10, Medicina 20 e Ocultismo 20, e permite recarregar todos os pontos de Chakra Senjutsu a cada 3 turnos como uma ação livre.
- Possuir Senjutsu 8 e Mokuton 8, que permite recarregar todos os pontos de Chakra Senjutsu a cada 3 turnos como uma ação padrão. Possuir esses poderes em nível 10 permite recarregar como uma ação livre.

Gyaku Kuchiyose (Invocação Reversa): Se você teve acesso ao Senjutsu por possuir invocações de Sapos ou Cobras, pode realizar o Kuchiyose no Jutsu de forma reversa para visitar os lugares sagrados das mesmas (respectivamente Monte Myōboku para os Sapos e Caverna Ryūchi para as Cobras). Não é possível fazer isto dentro de um combate.

Isso também permite criar pergaminhos de fuuinjutsu que façam a invocação reversa por você (o que é extremamente útil caso você queira manter algum Kage Bunshin por lá para absorver a energia da natureza). Mesmo que você não tenha o poder Fuuinjutsu, poderá pedir que algum sapo ou cobra anciã o crie para você.

Utilizar um pergaminho de invocação reversa para trazer um clone é uma ação padrão e custa 1 ponto de chakra por clone.

Transformação em Pedra: o Chakra Senjutsu é de difícil manipulação. Uma criatura que drene o chakra do personagem enquanto estiver no *Modo Eremita – Kuchiyose* é transformada imediatamente em pedra, morrendo, a menos que também possua o poder Senjutsu ou o hijutsu Senninka (ver Livro de Hijutsus).

SENPOU: RYOUSEI NO JUTSU - (ARTE EREMITA: TÉCNICA DAS DUAS VIDAS)

- ❖ **Ninjutsu** / Senjutsu
- ❖ **Pré-requisitos:** Senjutsu 6, Kuchiyose 8 (Sapos ou Cobras)
- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Contínua (ver texto).
- ❖ **Custo de Chakra:** igual ao custo da invocação

Você invoca até duas criaturas miúdas de NC 14 (ou mais) em seu próprio corpo, normalmente fundindo-as em seus ombros. Essas invocações o auxiliam na absorção de energia da natureza.

Entrando no Modo Eremita - Duas Vidas: Durante os 3 turnos iniciais, você precisa somente manter a concentração para entrar no Modo Eremita e pode se mover livremente. Após isso, as duas criaturas são invocadas diretamente em seu corpo e te fornecem Chakra Senjutsu imediatamente, permitindo entrar no Modo Eremita.

A técnica então passa a ter duração contínua para você e duração sustentada para as criaturas invocadas, que recarregam totalmente seu Chakra Senjutsu a cada 3 turnos. Em contrapartida, não é possível utilizar o Chakra Senjutsu para receber bônus de Vitalidade.

Simbiose: depois de invocadas, as duas criaturas e você são consideradas um único ser, porém mantendo suas respectivas consciências e ações de combate. Sempre que se deslocar ou for

empurrado, as criaturas irão com você, uma vez que estão totalmente presas ao seu corpo.

As criaturas podem lhe ajudar durante o combate, executando jutsus por elas próprias. As regras de Comandar Parceiro e do Hijutsu Kuchiyose ainda são mantidas. Enquanto mantiver esta técnica, você não poderá invocar outras criaturas.

As invocações não realizam ações defensivas e dependem de você para isso. Qualquer dano sofrido é retirado da Vitalidade do personagem, a menos que a criatura seja diretamente atacada.

É possível atacar diretamente uma das invocações com um projétil, ataque corporal ou técnica de toque. Se o fizer, o inimigo recebe -3 de precisão em seu teste e o dano é retirado da Vitalidade da criatura atacada. Quando a Vit de qualquer uma das criaturas chegar a zero, a técnica é desfeita e o Modo Eremita é cancelado.

TENSAI (GENIALIDADE)

Poder e Aptidões Restritas

Essa característica é um dom herdado por poucos, que apresentam um talento e um conhecimento tão profundo de suas habilidades que eventualmente podem torná-lo o melhor na sua área. Na história, foram raros os “escolhidos” que nasceram com este dom, sendo tratados como verdadeiros gênios.

Poder Restrito: Versatilidade ou Hibon Ninpou (ver pág. 212)

Aptidões Restritas: Aprendizagem Rápida, Talento Natural, Técnica Avançada.

Aptidões Especiais: Capacidade, Controle Perfeito, Instinto de Batalha, Deus do Trovão, Presa de Prata (Clã Hatake, pág. 155), Vontade do Fogo (Clã Sarutobi, pág. 174), Maximizar (Clã Senju, pág. 175).

VERSATILIDADE

Poder Restrito

Esse poder representa a excepcional capacidade de compreensão e aprendizado dos gênios do mundo shinobi, os permitindo dominar e explorar diversas áreas simultaneamente.

Versatilidade é um poder que funciona como Ninpou (ver pág. 91), porém com um grande diferencial: você terá dois poderes diferentes dentro de um! Assim, com Versatilidade nível 5, por exemplo, você poderá ser capaz de usar o Sopro Destrutivo para Katon e também Flechas para Suiton.

Escolhendo os Poderes Versáteis: quando compra Versatilidade, você precisa escolher dois poderes diferentes que farão parte da Versatilidade como *Poderes Versáteis*. Assim, pelo exemplo anterior, você teria *Katon Versátil* e *Suiton Versátil*.

Lista de Poderes Versáteis: *Ninpou, Suiton, Katon, Doton, Fuuton, Raiton, Fuuinjutsu*. Nenhum outro poder fora desta lista pode ser escolhido como versátil.

Escolhendo Efeitos: Na sua ficha, você deve anotar tanto o poder Versatilidade e seu nível, quanto os poderes versáteis escolhidos.

Com Versatilidade nível 1, você recebe os efeitos de nível de ambos os poderes versáteis. Assim, seguindo o mesmo exemplo, você teria o efeito *Canhão* para o *Katon versátil* e também para o *Suiton Versátil*.

A partir do nível 2, você precisará escolher qual poder versátil ganhará efeito naquele nível. Assim, se escolher que o *Katon Versátil* receberá o nível 2, você poderá escolher qualquer efeito deste nível para ele, seguindo as regras comuns do Ninpou.

Da mesma forma, se tiver Versatilidade 3 e escolher o *Suiton Versátil*, você poderá escolher qualquer efeito de nível 3 ou inferior para ele, inclusive os efeitos exclusivos do elemento.

Você pode alternar livremente as escolhas dos níveis para os poderes versáteis, porém obedecendo o limite máximo de 2 escolhas seguidas: se você escolher 2 níveis seguidos para um poder Versátil, o nível seguinte obrigatoriamente precisa ser do outro poder. Assim se você escolheu efeitos do *Katon Versátil* nos níveis 2 e 3, obrigatoriamente precisará escolher um efeito do *Suiton Versátil* no nível 4.

Veja a seguir um exemplo completo de Versatilidade 10, com Katon e Suiton Versáteis:

Versatilidade	Katon Versátil	Suiton Versátil
Nível 1	Canhão	Canhão
Nível 2		Névoa Nv 2
Nível 3	Flechas Nv 3	
Nível 4	Sopro Destrutivo Nv 4	
Nível 5		Névoa Nv 5
Nível 6		Colisão de Ondas Nv 6
Nível 7	Sopro Destrutivo Nv 7	
Nível 8		Colisão de Ondas Nv 8
Nível 9	Flechas Nv 6	
Nível 10		Colisão de Ondas Nv 10

Usando um Poder Versátil: o poder versátil continua a seguir as mesmas regras de uso de sua forma comum, com um diferencial: sempre que precisar usar o Nível do Poder como parâmetro, você usa o nível de seu poder Versatilidade.

Assim, se você possui Versatilidade 6 e deseja usar o Sopro Destrutivo Nv 4 do seu *Katon Versátil*, pode usar o poder até o nível 6 (que é o nível de sua Versatilidade), gastando 6 pontos de chakra para ter o maior dano possível, seguindo as regras genéricas do poder Ninpou.

Benefícios para Versatilidade: se você adquirir um benefício para o poder Versatilidade (como a aptidão Maestria) esse benefício servirá para seus dois poderes versáteis (ou seja, seguindo o exemplo, o bônus de precisão de Maestria servirá tanto para o *Katon Versátil* quanto para o *Suiton Versátil*).

Pré-requisitos de Compra: seu nível de Versatilidade serve como pré-requisto de compra de poderes e aptidões para seu poder versátil. Assim, se possuir Versatilidade 5 e *Suiton Versátil*, você pode comprar a aptidão Domínio da Água (que possui como pré-requisito Suiton 5).

Afinidade Elemental: O poder Versatilidade não conta para o limite da regra de afinidade elemental (pág. 89). Ou seja, mesmo que você escolha 2 elementos como poderes versáteis, ainda terá direito a um terceiro elemento na criação de personagem, e mais um quarto elemento ao atingir Espírito 10.

Clones com Tensai: O Clone Verdadeiro pode usar livremente os poderes versáteis. Contudo, não recebe os benefícios das Aptidões Especiais de Tensai (ver mais adiante).

Poderes sem Efeitos: Caso um dos poderes versáteis não funcione com compra de efeitos, mas sim com uma lista de técnicas que ficam disponíveis conforme o poder é evoluído (como Fuuinjutsu), trate como um poder com efeitos. Você tem acesso às técnicas escolhidas nos níveis em que esse poder é selecionado.

APTIDÕES RESTRITAS

APRENDIZAGEM RÁPIDA

Você tem facilidade em dominar diversas áreas de atuação.

Pré-requisito: Versatilidade 5.

Benefício: Você pode comprar o poder Versatilidade uma segunda vez, escolhendo dois novos poderes versáteis diferentes. Os benefícios gerais recebidos na Versatilidade (como da aptidão Maestria) são mantidos para os novos poderes versáteis.

Você pode comprar esta aptidão mais de uma vez.

TALENTO NATURAL

Você não perde qualidade mesmo quando escolhe quantidade.

Pré-requisito: Inteligência ou Espírito 6

Benefício: Escolha um efeito possível para um de seus poderes versáteis ou para Hibon Ninpou, que não seja um efeito exclusivo de elemento. Você ganha o efeito escolhido para o poder selecionado e também ganhará todas as suas evoluções gratuitamente ao atingir o nível de poder necessário para elas. O efeito recebido com esta aptidão não conta para regra de limite escolha de efeitos de poderes versáteis.

TÉCNICA AVANÇADA

Você tem excelente controle na utilização de suas técnicas.

Pré-requisito: Atender aos requisitos das aptidões recebidas.

Benefício: Você adquire duas aptidões de técnica, à sua escolha. Veja sobre aptidões de técnica na pág. 72.

APTIDÕES ESPECIAIS

As Aptidões Especiais representam sua área de especialização, onde você se destaca por sua genialidade. Escolha e compre até 2 aptidões especiais diferentes (o nível 2 da aptidão não conta neste limite).

CAPACIDADE

Seu chakra é especialmente poderoso.

Pré-requisito: Espírito 8.

Benefício: Você recebe +1 de bônus no dano base dos efeitos de Ninpou e elementos (inclusive para Versatilidade e Hibon Ninpou). Este bônus é cumulativo com qualquer outro, porém não afeta efeitos exclusivos de elementos.

Nível 2: Quando atingir Espírito 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode usar meta-aptidões como uma ação parcial. Não é possível utilizar duas meta-aptidões ao mesmo tempo nem usar meta-aptidão em técnicas de ação completa.

CONTROLE PERFEITO

Seu treino inteligente o permite extrair o máximo de suas técnicas e de seu corpo.

Pré-requisito: Inteligência 8.

Benefício: Você pode usar Inteligência ao invés de Espírito para determinar o dano, tamanho, alcance, dificuldade e qualquer outro parâmetro de seus poderes e aptidões, inclusive custo de chakra, se ele for calculado pelo Esp. Se usar este benefício, todos os parâmetros da técnica devem ser trocados (não se pode escolher usar Espírito para

um parâmetro e Inteligência para outro). Esta aptidão não afeta pré-requisitos.

Nível 2: Quando atingir Inteligência 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você ganha bônus na sua quantidade total de pontos de chakra igual ao valor da sua Inteligência.

INSTINTO DE BATALHA

Você tem instintos afiados que o tornam mais capaz que qualquer outro.

Pré-requisito: Destreza ou Agilidade 8.

Benefício: Escolha uma Habilidade de Combate. Aumente o valor base da Habilidade de Combate escolhida em +1 ponto. Você não recebe este benefício caso tenha valor base 5 em quaisquer das quatro Habilidades, seja antes ou depois do ponto extra.

Nível 2: Quando atingir Destreza ou Agilidade 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. O máximo de penalidade de precisão que você pode sofrer num mesmo teste é reduzido para -2 (veja mais em Bônus e Penalidade de Precisão, pág. 251).

DEUS DO TROVÃO

Pré-requisito: Fuuinjutsu 8; Inteligência 14

Benefício: Você é capaz de utilizar a técnica Hiraishin (ver a seguir).

Nível 2: Quando atingir Inteligência 18, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você é capaz de utilizar a técnica Hiraishin: Dōrai (Deus Voador do Trovão: Trovão Guiado).

HIRAISHIN - (DEUS VOADOR DO TROVÃO)

- ❖ **Ninjutsu** / Fuuinjutsu
- ❖ **Pré-requisitos:** Deus do Trovão (aptidão)
- ❖ **Ação:** ver texto
- ❖ **Alcance:** Toque ou Indefinido
- ❖ **Duração:** Instantânea (ver texto)
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Essa técnica consiste em dobrar o espaço-tempo para movimentar-se instantaneamente a um local pré-determinado por um selo permanente denominado "técnica fórmula" (jutsu-shiki). O nome Hiraishin é homônimo de uma palavra japonesa que significa "para-raios". Isso pode sugerir o porquê de a técnica ser restrita a um selo, fazendo alusão para a forma como um relâmpago é atraído por para-raios.

Jutsu-Shiki (Selos): anterior ao uso da técnica, é necessário que o usuário possua um mínimo de um selo distribuído ao redor do mundo. Para aplicar esse selo, o personagem deve tocar seu alvo (no caso de um adversário, isso pode ser feito como uma ação padrão e teste de CC para um toque desarmado) e gastar uma ação parcial para a criação dele.

Não existe limite para a quantidade de selos que se pode criar e a criação do selo requer o gasto de 1 ponto de chakra. O selo precisa ser colocado em um lugar de, pelo menos, 10x10 cm de tamanho. Normalmente, é colocado sobre uma tarja de selo avançado.

Se for colocado em uma tarja de selo avançado, a duração do selo é permanente. Porém se for criado em qualquer outra superfície, a duração é contínua até o final da cena.

Hiraishin para Jogadores

Hiraishin é uma das habilidades mais difíceis de lidar quando se é um Mestre iniciante no Shinobi no Sho. Quando o jogo já é iniciado em NC 16 ou maior, é mais difícil ainda, pois a ficha de personagem pode ser totalmente montada de modo a não desperdiçar pontos (algo que é mais difícil de se fazer quando o jogo começa em NC baixo).

Assim, caso não tenha segurança, sinte-se livre para proibir o Hiraishin aos jogadores. Mas lembre-se de conversar sobre isto com eles antes de iniciar a campanha!

A destruição da superfície na qual o selo se encontra é capaz de provocar seu rompimento, como remover a pele onde o selo foi aplicado ou quebrar uma parede marcada. Para anular um selo, é necessário Fuuinjutsu 8, uma ação parcial e 1 ponto de chakra.

Teletransporte: a técnica opera em maneira similar ao Kuchiyose no Jutsu, permitindo que o usuário viaje por um plano vazio e emerja em um dos locais marcados pelo jutsu-shiki, ao custo de 2 pontos de chakra e uma ação parcial ou de movimento (à sua escolha). Essa técnica pode ser utilizada mesmo caso o personagem esteja *agarrado*, *impedido*, ou usando uma armadura pesada.

O usuário é capaz de afetar qualquer coisa que esteja tocando, o que possibilita carregar consigo pessoas e objetos (tocar uma pessoa exige teste de CC contra a defesa dela). Objeto tocado não pode ser teletransportado sozinho: o usuário é obrigado a fazer o teletransporte junto com o objeto.

A técnica se torna mais custosa de acordo com a quantidade e tamanho daquilo que se está transportando, conforme a tabela.

Tamanho	Custo de Chakra
Pequeno	+1
Médio	+3
Grande	+5
Enorme	+7
Imenso	+9
Colossal	+11

Espalhar Kunais: Caso possua a aptidão Saque Rápido, o personagem pode usar uma ação parcial para lançar ao redor do campo de batalha até 8 kunais previamente marcadas com o jutsu-shiki, cobrindo uma área de 16m de diâmetro.

Essas kunais são especiais, ligeiramente maiores que as kunais comuns, pois precisam ter espaço suficiente para conter o jutsu-shiki, que é colocado em um selo avançado e colado na empunhadura da kunai.

Fora isto, possuem as mesmas características de kunais comuns (como comportamento, alcance e dano) e podem ser usadas para os mesmos propósitos, como ataques à distância, corpo-a-copo ou arremesso com tarjas explosivas (neste caso, note que a explosão da tarja irá danificar o jutsu-shiki; o mesmo acontece se a kunai for Energizada).

Desaparecer: o personagem desaparece no último segundo, teleportando-se pelo campo de batalha há milímetros de ser acertado pelo ataque. Desaparecer deve ser usado junto com Esquiva ou Antecipar e você deve anunciar isto no momento de escolher defesa, pagando o custo de chakra.

Quando um adversário realizar um ataque bem-sucedido (que não seja um acerto crítico), utilizar essa habilidade o obriga a rolar seu teste de ataque novamente e manter o pior resultado entre os dois (mesmo que o segundo resultado seja um acerto crítico). Você não pode utilizar este benefício caso seu teste do Antecipar seja uma falha crítica.

Usar desaparecer tem custo normal de chakra do Hiraishin e, se sua defesa for bem-sucedida, permite ao personagem usar sua ação parcial ou de movimento para se deslocar para qualquer ponto que possua um selo jutsu-shiki. Mesmo que o inimigo já erre no primeiro teste de ataque, você ainda pode usar desaparecer para se mover.

O personagem também se torna imune à manobra Fintar, anulando as penalidades recebidas durante o ataque caso tenha sido vítima dessa manobra, a menos que o inimigo esteja Super Acelerado. Nesse caso, o inimigo é tratado como se estivesse somente Acelerado, mas o personagem pode sofrer a finta normalmente.

Selo de Fuga: Você pode ter até 2 selos em qualquer lugar do mundo que considere seguro, e informados ao Mestre. Teletransportar-se para qualquer um desses selos é uma ação completa.

HIRAISHIN - NI NO DAN

- (DEUS VOADOR DO TROVÃO - SEGUNDO PASSO)

- ❖ **Pré-requisitos:** Deus do Trovão (aptidão), Inteligência 16, Saque Rápido, Ponto Cego.
- ❖ **Selos de Mão:** Não

Essa habilidade ofensiva do teletransporte permite que o personagem ressurja num último instante para pegar seu oponente desprevenido, em um ângulo impossível de defender. Para isso, uma kunai marcada com o jutsu-shiki é lançada em direção ao adversário. Essa técnica também pode ser usada caso o próprio corpo do inimigo possua um selo para o qual seja possível se teleportar. As duas formas possuem regras diferentes.

Kunai Arremessada. Você arremessa uma única kunai marcada com o jutsu-shiki e se teletransporta para a sua posição quando ela se aproxima do oponente. O arremesso do projétil é considerado uma ação

de Finta ao invés de um Ataque, e custa uma ação parcial (teste de CD contra a defesa do alvo). Se for bem-sucedido, você pode teleportar-se como parte da manobra e usar sua ação padrão para realizar um ataque corporal ou técnica de toque, que será um sucesso automático ao invés de impor ao oponente a penalidade comum de uma finta. Erros por camuflagem ainda devem ser aplicados, se houver.

Oponente Marcado. Quando o oponente já possui uma marca em seu corpo, teleportar-se para ela lhe permite atacar corporalmente pegando o alvo de guarda baixa, que estará automaticamente *fintado*, sem necessidades de testes.

Reaparecer. Quando você utiliza a habilidade Desaparecer, antes de fugir do ataque inimigo, pode sacar uma kunai marcada como uma reação e utilizá-la para teletransporta-se de volta até o oponente logo depois de desaparecer, reaparecendo em suas costas como outra reação. Neste instante, pode imediatamente usar sua ação padrão para ataca-lo com um ataque corporal ou técnica de toque, considerando-o como um oponente marcado. Reaparecer não conta na regra de limite de deslocamento.

HIRAISHIN: DÖRAI - (DEUS VOADOR DO TROVÃO: TROVÃO GUIADO)

- ❖ **Ninjutsu / Fuuinjutsu**
- ❖ **Pré-requisitos:** Inteligência 18, Deus do Trovão nível 2 (aptidão)
- ❖ **Ação:** Completa
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Chakra:** ver texto

Essa poderosa técnica defensiva cria uma barreira dimensional que suga qualquer ataque à distância realizado contra você, deformando-o e teleportando-o para um local pré-determinado. Uma vez aberta, a barreira é potente o suficiente para redirecionar até mesmo uma

Bijuudama. A técnica ou objeto sugado pela barreira deve ser transferido para um local marcado por um jutsu-shiki que esteja a pelo menos 200m de distância (veja Hiraishin).

Se usado contra um jutsu, o custo de chakra do Dörai é igual o custo de chakra do jutsu defendido. Se usado contra objetos, utiliza-se a tabela de custos do Hiraishin. Não é necessário teste para utilizar esta técnica defensiva, sendo sempre um Sucesso Automático, a menos que o ataque seja um Acerto Crítico.



PERGAMINHO IV: REGRAS DO SISTEMA

SISTEMA DE TESTES

Toda ação do personagem, seja atacar um inimigo, rastrear sua localização ou tentar intimidá-lo, requer um teste para saber se foi bem-sucedida ou não. Todo teste usa os parâmetros da ficha (atributo, habilidade, perícias e poderes) e normalmente é feito rolando dados, embora haja situações nas quais é possível testes sem dados. Este capítulo trata justamente das regras de testes do Sistema D8.

Antes de iniciar a explicação sobre o sistema de testes, deve-se aprender sobre um termo que será constantemente utilizado daqui a em diante: a precisão.

“Precisão” é o número que representa a capacidade do personagem em realizar uma ação. Basicamente, para Perícias, a precisão é justamente o nível daquela Perícia (assim, se o jogador possui Prontidão 3, ele possui precisão 3 nos testes dessa perícia).

O mesmo vale para os atributos e todas as habilidades de combate. Na utilização de poderes, deve-se usar como precisão a habilidade de combate adequado (se o personagem for usar o poder Katon para lançar uma bola de fogo à distância, a habilidade Combate à Distância deve ser usada na hora de determinar a precisão do teste).

A precisão ainda pode ser acrescida por “bônus de precisão”, ou “penalidades de precisão”, que podem ser originários das situações de combate ou ainda de efeitos de poderes e aptidões.

O D8 possui dois tipos básicos de testes: “teste contra dificuldade” e “teste contra teste”.



TESTE CONTRA DIFICULDADE

Em todos os testes são utilizados dados de oito faces (d8). Como somente é utilizado esse único tipo de dado em todo o sistema, sempre que ler expressões do tipo “role 1 dado”, entenda que é justamente para se rolar 1d8.

Para realizar um teste, o jogador rola 2 dados, e soma os resultados. Depois, soma esse valor ao nível de precisão do teste. Se este total for igual ou maior que a dificuldade do teste, o jogador será bem-sucedido.

DIFÍCULDADE DO TESTE

A Dificuldade (Dif) de um teste depende de seu tipo. Um teste pode ser **contra um alvo** (personagens ou criaturas que possam se defender) ou **contra uma coisa** (objetos, criaturas que não podem se defender e situações).

Nos testes contra um alvo, a Dif é igual a “9 + nível de precisão do alvo”.

Assim, se um personagem tenta atacar outro com uma Kunai, irá rolar 2d8 + nível de Combate à Distância. Caso o alvo se defenda esquivando, a dificuldade do teste do atacante vai ser igual a 9 + nível de Esquiva do defensor. Esta é somente uma dificuldade geral, podendo haver outras maiores ou menores.

Nos testes contra uma coisa, a Dif é determinada pelo Mestre, usando como base as regras das perícias e o nível da campanha.

Nível da Campanha é o valor máximo que um atributo pode ter durante a aventura. Ou seja, caso o nível limite de atributo seja 10, é justamente 10 o nível da campanha. Assim, em uma campanha nível 10, as

dificuldades normalmente variam entre 16 e 20 (6 ou 10 a mais que o nível da campanha). Para testes das Habilidades (CC, CD, ESQ e LM), o cálculo da dificuldade recebe +3 níveis de ajuste.

Esta regra de cálculo é meramente um parâmetro de auxílio para o Mestre, que é livre para determinar dificuldades maiores ou menores.

A tabela a seguir ilustra os níveis de dificuldade e sua relação com os níveis dos personagens.

Dificuldade	Tarefas Feitas Normalmente Por:
Rotineira	Dif 4
Muito Fácil	Dif 8
Fácil	Dif 12
Média	Dif 16
Diffíl	Dif 20
Muito Diffíl	Dif 24
Absurda	Dif 28

TESTE CONTRA TESTE

Em testes contra um alvo, na maioria das vezes o personagem encontra uma resistência ativa do inimigo, como em um combate, quando um personagem ataca e o oponente bloqueia (CC contra CC); ou quando o personagem tenta se esconder enquanto tem alguém lhe procurando (Furtividade contra Procurar).

Temos então um **teste resistido**. Cada um deve rolar 2 dados e somar suas precisões. Vence quem conseguir o maior resultado. Em caso de empate, vence quem tiver a maior precisão. Se as precisões forem iguais, o teste é refeito. Opcionalmente, o Mestre pode desempatar utilizando outros critérios presentes na cena.

SISTEMA DE TESTES

A menos que seja um teste de ataque contra defesa (ver pág. 255) a ordem dos testes (quem rola os dados o primeiro) não é importante e pode ser definida pelo Mestre.

SUCESSO E FRACASSO AUTOMÁTICO

Conseguir um resultado 15 ou 16 (acerto crítico) é sempre um Sucesso, qualquer que seja a dificuldade do teste. De forma semelhante, conseguir um resultado 2 ou 3 (erro crítico) é sempre um Fracasso, por maior que seja o nível de precisão do personagem.

Em teste contra teste, um acerto crítico sempre vence, mesmo que o oponente possua precisão ou resultado maior. Mas caso o oponente também consiga um crítico, é considerado empate, e os testes devem ser refeitos.

O Sucesso/Fracasso Automático pode ocorrer em todos os tipos de teste (teste contra dificuldade e teste contra teste) e para qualquer parâmetro testado (atributo, habilidade de combate, perícia...).

Nos combates, o Sucesso/Fracasso Automático possui regras mais especiais. No caso de testes de ataque e defesa (que é tipo especial de teste contra teste, ver pág. 255), o atacante rola os dados antes do defensor. Caso o atacante consiga um acerto crítico, o defensor não tem direito a defesa. De modo semelhante, caso o atacante consiga um fracasso automático, o defensor será bem-sucedido em sua defesa, sem a necessidade de testes.

O defensor também pode ter sucesso automático no teste de sua defesa, desde que o ataque sofrido não tenha sido um acerto crítico. Defesas que não precisam de testes (como a Esquiva) não são beneficiadas pelo sucesso automático, mas também não são prejudicadas pelo fracasso automático (já que nem há rolamento de dados).

O atacante ainda pode ter um sucesso automático caso o defensor use uma defesa inválida (exemplo: tentar bloquear o ataque pesado do Hachimon).

Algumas manobras, técnicas, aptidões ou poderes podem ter Sucesso ou Fracasso Automático dentro de determinadas condições. Nestes casos, os nomes “Sucesso Automático”, “Fracasso Automático” e “Acerto Crítico Automático” estarão expressamente escritos (por exemplo, a manobra Golpe de Misericórdia, pág. 263).

TESTE SEM DADOS

Um teste representa a realização de uma tarefa num tempo limitado, ou numa situação de perigo. Quando a situação é menos exigente, você pode alcançar resultados mais confiáveis.

A seguir, estão as regras de **simulação de dados**. A aplicação destas regras pode acelerar os testes sob circunstâncias rotineiras, diminuindo o número de rolagens que os jogadores precisam fazer. **Não é possível simular dados em combate, a menos que alguma regra específica permita.**

SIMULAR MEIO-DADO

Se sua precisão for igual ou maior à Dificuldade menos 4, você poderá assumir que o valor do seu teste foi igual a $1d8 = 4$, simulando meio-dado, e assim sendo bem-sucedido, mesmo sob pressão. Considera-se que a tarefa é um esforço trivial para alguém com suas habilidades.

Caso o teste tenha variados níveis de sucesso, assume-se que você obtém o mínimo possível (como se tivesse obtido 4 nos dados). Você pode escolher fazer uma rolagem para alcançar um nível maior de sucesso, ou o mestre pode assumir um nível maior de sucesso, dependendo das circunstâncias.

SIMULAR 1 DADO

Quando você não está sob nenhuma pressão para realizar uma tarefa, pode simular 1 dado. Em vez de fazer a rolagem para o teste, assuma que seu resultado foi $1d8 = 8$.

Para muitas tarefas rotineiras, simular 1 dado permite que você seja bem-sucedido automaticamente. Você não pode simular 1 dado caso esteja sob pressão (como em uma situação de combate). O mestre decide quando este é o caso.

É possível simular 1 dado ao atacar capangas. Nesse caso, considere que seu acerto no ataque foi igual a $8 +$ sua precisão, e o capanga deve se defender contra esse valor. Ainda é necessário rolar $2d8$ para determinar o grau de dano (ver mais em Dano de Combate, pág. 257)

SIMULAR 2 DADOS

Quando você dispõe de tempo à vontade e a tarefa não acarreta nenhuma penalidade em caso de falha, você pode simular 2 dados. Em vez de fazer a rolagem para o teste, assuma que seu resultado foi $2d8 = 16$.

Isso significa que você continua tentando até conseguir, e leva um tempo igual a 16 vezes o tempo normal de um único teste. Caso haja penalidades ou consequências por falhar no teste, como disparar um alarme ou escorregar e cair, você não pode simular 2 dados.

TESTES DE COMPARAÇÃO

Em casos nos quais um teste é uma simples medida da habilidade de um personagem contra a do outro, sem que a sorte esteja envolvida, o personagem com o maior valor vence automaticamente. Da mesma forma como você não faria um “teste de altura” para ver quem é mais

alto, você não precisa fazer um teste de Força para ver quem é mais forte. Quando dois personagens competem em uma queda-de-braço, por exemplo, o mais forte vence.

BÔNUS E PENALIDADE DE PRECISÃO

É comum o personagem conseguir bônus de precisão para seus testes, principalmente usando aptidões (como Especialista e Reflexos) e poderes (como Hachimon Tonkou).

Os bônus de precisão servem unicamente para o tipo de teste a que se destinam, e nada além disso. Assim, se o personagem ganha +2 na perícia Medicina para testes ao criar antídotos, esse bônus não pode ser usado para testes de cura ou primeiros socorros.

Da mesma forma, se o personagem usa Hachimon Tonkou e **recebe +6 em Força**, esse bônus servirá para **dano e testes de Força**, mas **não para testes de Combate Corporal**. Para ganhar bônus de precisão em CC, o personagem precisa de aptidões ou poderes que especificamente tenham essa função.

Se o personagem tem bônus de precisão em ataque, não sendo esse bônus especificado, ele servirá tanto para CC quanto para CD. Da mesma forma, se for um bônus de precisão de defesa não especificado, será aplicado tanto em ESQ quanto em LM, ou mesmo em CC se usado para bloqueio.

Bônus não entram no limite de atributo e perícia por Nível de Campanha. Então, se você tem Força 10, no NC 10 (o máximo possível), ainda poderá receber +1 neste atributo para ficar com Força 11.

Os bônus servem unicamente para os testes e **não são considerados para determinar se o personagem alcança um pré-requisito ou não**

SISTEMA DE TESTES

(um personagem com Especialista em Armas Medianas, que dá +1 de precisão em Combate Corporal, não conta esse bônus para saber se tem CC suficiente para comprar Ataque Múltiplo, por exemplo). **Também não servem para cálculos de qualquer parâmetro que não seja um teste, nem cálculos de dificuldade.**

Recebendo mais de um bônus: os bônus de precisão de fontes diferentes são cumulativos. Assim, se você recebe CC +1 por uma aptidão, e CC +1 por outra aptidão diferente, seu bônus total em CC será de +2.

Penalidades de Precisão: As regras de bônus de precisão também se aplicam às penalidades de precisão. Se a penalidade em um teste for maior que a precisão original, você ficará com precisão negativa neste teste.

Sofrendo mais de uma penalidade: Caso você sofra mais de uma penalidade de precisão por fontes diferentes, aplique todas, mas somente até o limite de -3 de precisão para um mesmo teste.

Bônus de Esquiva: você perde todos os bônus de precisão em Esquiva caso esteja *desprevenido* ou não possa se mover. Assim, por exemplo, caso possua +1 em Esquiva graças a aptidão Reflexos, perderá esse bônus.

Bônus de Tamanho: Os bônus de Força e Vigor ganhos por categoria de tamanho (pág. 271) servem para cumprir pré-requisitos e para cálculo de Vitalidade, desde que o aumento de tamanho não seja do tipo temporário (como a técnica Baika no Jutsu ou a Forma Bijuu), e sim permanente (como nas invocações do poder Kuchiyose).

COMBATE

Lâminas se cruzando, projéteis atravessando o ar e bolas de fogo transformando corpos em cinzas: estes são os nós emocionantes da batalha. As aventuras de qualquer RPG estão repletas de situações de combate – e às vezes não existe outra saída! Seja quando os personagens precisam escapar de uma emboscada numa estrada deserta ou abrir caminho até a saída do covil inimigo, as regras deste capítulo apresentam uma maneira empolgante de resolver qualquer uma destas situações.

CENA, RODADAS E TURNOS

Uma **cena** de combate é um pedaço da aventura ou missão na qual personagens se enfrentam, disputando por suas vidas e ideais.

O combate acontece em uma série de **rodadas**, sendo que cada personagem tem seu **turno** (a sua vez de agir na rodada). Ou seja: uma cena é composta de rodadas, e cada rodada é composta pelos turnos de cada personagem. A ordem dos turnos é determinada pela iniciativa de cada personagem. Uma rodada possui aproximadamente seis segundos.

Um combate ocorre da seguinte maneira:

1. Cada combatente começa a batalha desprevenido, a menos que esteja ciente dos inimigos.
2. O mestre determina quais personagens estão cientes de seus inimigos. Se alguns combatentes, mas não todos, estiverem cientes de seus inimigos, uma rodada surpresa acontece. Os combatentes cientes de seus inimigos rolam Iniciativa e, na ordem da Iniciativa (da maior para a menor), fazem uma ação padrão ou de movimento (não ambas). Combatentes não-cientes de seus inimigos não agem durante a rodada surpresa. Se ninguém ou todos começarem a batalha cientes, não há rodada surpresa.

3. Quaisquer combatentes restantes rolam Iniciativa. Todos os combatentes estão agora prontos para começar sua primeira rodada normal.
4. Os combatentes fazem seus turnos na ordem da Iniciativa, com sua quantidade normal de ações.
5. Quando todos os combatentes tiverem agido, a rodada termina. Uma nova rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem.

Contagem de turnos e rodadas: a menos que a descrição diga algo diferente, quando um efeito dura mais de um turno ou rodada, você deve fazer essa contagem pelos turnos de quem sofre o efeito (seja ele um benefício ou uma penalidade).

Assim, se uma técnica concede **ao usuário +1** em testes por 2 turnos, significa que o bônus dura por **2 turnos do usuário** (o primeiro turno é aquele no qual o efeito se inicia, e a duração vai até o final do turno seguinte).

E se uma técnica aplica -1 em testes **na vítima por 2 turnos**, significa que a penalidade dura por **2 turnos da vítima** (o primeiro turno é aquele no qual a vítima agiu sob o efeito pela primeira vez, e a duração vai até o final do turno seguinte da vítima).

O conceito de **cena** também é estendido a outras situações, como uma conversa dos jogadores com PdMs importantes. Muitas aptidões e poderes só podem ser utilizados por uma certa quantidade de vezes por cena, ou possui duração contínua até a cena acabar.

INICIATIVA

A cada rodada, todo combatente pode fazer alguma coisa. Os testes de Iniciativa dos combatentes determinam a ordem em que eles agem, do maior ao menor.

TESTES DE INICIATIVA

No começo da batalha, cada combatente faz um teste de Iniciativa. O mestre rola para os NPCs, enquanto que cada jogador rola para seu personagem.

Iniciativa = 1 dado + Agilidade + Prontidão

O mestre verifica a ordem em que os personagens agem, contando do total maior para o menor. Cada personagem age em seu turno, e o mesmo teste de Iniciativa se aplica a todas as rodadas do combate. Em geral, o mestre escreve os nomes dos personagens na ordem da Iniciativa, para que possa ir de um personagem a outro rapidamente a cada rodada.

Se dois combatentes tiverem o mesmo resultado no teste de Iniciativa, aquele com a maior precisão age primeiro. Caso ainda haja um empate, ambos rolam um dado. A maior rolagem age primeiro.

Caso haja alteração no valor de iniciativa (o que ocorre, por exemplo, com a condição *acelerado*, que concede +2), não se deve rolar o teste novamente, mas deve se verificar se ocorre alteração da ordem de iniciativa.

Iniciativa dos Oponentes: Em geral, o mestre faz um único teste de Iniciativa para os oponentes. Desta forma, cada jogador tem um turno por rodada, e o mestre também tem um turno. Contudo, se o mestre quiser, pode fazer testes de Iniciativa separados para diferentes grupos de oponentes. Por exemplo, ele pode fazer um teste de Iniciativa para o líder dos inimigos e outro para os oponentes mais fracos.

Juntando-se a uma Luta: Se um personagem quiser entrar em uma luta após seu início, deve rolar Iniciativa e agir quando seu turno surgir na rodada seguinte.

SURPRESA

Quando um combate começa, se você não estiver ciente de seus inimigos, mas eles estiverem cientes de você, você está surpreso. Se você souber de seus inimigos, mas eles não souberem de você, eles são surpresos por você.

Determinando a Surpresa: Às vezes, todos os combatentes em um lado estão cientes de seus inimigos; às vezes, nenhum está; às vezes, apenas alguns estão. Às vezes, uns poucos combatentes de cada lado estão cientes, e os outros não. O mestre determina quem está ciente de quem no início da batalha. O mestre pode pedir testes de Prontidão, ou outros testes, para determinar se os personagens estão cientes de seus inimigos.

A Rodada Surpresa: Se alguns, mas não todos os combatentes estiverem cientes de seus inimigos, uma rodada surpresa ocorre antes que as rodadas normais comecem. Os combatentes cientes de seus inimigos podem agir na rodada surpresa, e assim rolam Iniciativa. Na ordem da Iniciativa (da maior para a menor), os combatentes que começaram a batalha cientes dos inimigos fazem uma ação padrão ou

ação de movimento cada, mas não ambas. Se ninguém estiver surpreso, ou se todos estiverem, não há rodada surpresa.

Combatentes Surpresos: Combatentes que não estejam cientes no início da batalha não podem agir na rodada surpresa e estão *desprevenidos*.

AÇÕES DE COMBATE

Durante uma luta, há 4 tipos básicos de ações diferentes:

- **Ação Padrão:** atacar um oponente, ou usar um poder ou técnica sobre ele; manter efeitos de duração por concentração, são exemplos ações feitas com a ação padrão. Qualquer ação que possa prejudicar o inimigo e que não tenha regra explícita deve ser considerada como um ataque e também é feita como uma ação padrão.
- **Ação de Movimento:** movimentar-se pelo campo de batalha, ou usar uma técnica ou poder de suporte sobre si mesmo, são exemplos de ações de movimento.
- **Ação Parcial:** ações mais rápidas, como manter efeitos de duração sustentada e usar técnicas defensivas.
- **Ação Livre:** são ações desprezadas dentro do combate, ou por serem pequenas ou rápidas demais, ou por questão interpretativa. Os diálogos, geralmente, são ações livres. Você pode realizar infinitas ações livres diferentes no turno, porém ações livres iguais não podem ser repetidas.

Além desses 4 tipos básicos, ainda há as Reações e Ações Completas.

- **Reação:** Sempre que um inimigo fizer algo contra você, como atacar ou usar uma técnica, você tem direito a uma reação para se defender. Esquivar-se, Antecipar ou Bloquear um ataque, ou mesmo fazer um teste de Inteligência para resistir a um controle mental, são exemplos de reações. Reações são como Ações Livres e não há limite na quantidade em que podem ser usadas. Você pode realizar infinitas reações diferentes no turno, porém reações iguais não podem ser repetidas (você não pode fazer duas reações de defesa contra o mesmo ataque, mas pode fazê-lo para ataques diferentes).
- **Ação Completa:** mover-se uma grande distância ou utilizar técnicas mais elaboradas ou de maior grau de dificuldade. Ao usar uma ação completa, você consome sua Ação Padrão e sua Ação de Movimento ao mesmo tempo.

Em uma rodada, cada personagem poderá realizar, no máximo:

1 Ação Padrão
1 Ação de Movimento
1 Ação Parcial
Infinitas Ações Livres e Reações

ou

1 Ação Completa
1 Ação Parcial
Infinitas Ações Livres e Reações

Recebendo e usando ações: você recebe suas ações de combate no início de cada rodada, mas somente pode usá-las em seu próprio turno (a menos que uma defesa ou técnica permita usar a ação fora de seu turno, como é o caso da manobra de previsão Evadir e da técnica Kawarimi no Jutsu).

Quando você usa uma ação para fazer determinada coisa (como atacar um inimigo ou realizar um teste de perícia), a ação é gasta e não é recuperada, mesmo que seja mal-sucedido no teste.

Atirar projéteis ou golpear um adversário, com arma ou não, é considerado ação padrão. Os jutsus e poderes possuem seus tempos de preparação explícitos em suas descrições, podendo variar desde uma Ação Completa até uma Ação Livre.

Trocando ações: Note que as ações possuem hierarquia: Ação Padrão é maior que Movimento, que é maior que Parcial. Você pode trocar uma ação maior por qualquer uma das menores livremente (podendo trocar uma ação padrão para ter mais uma ação de movimento no seu turno, por exemplo), mas nunca pode fazer o contrário. Você somente pode trocar ações em seu próprio turno ou no momento de uma defesa.

Guardando ações: durante um combate, é possível que você deseje guardar uma ação para usar mais tarde na rodada, algo muito comum quando se pretende usar Manobras de Previsão (pág. 266). Não se pode guardar ações de uma rodada para a outra. Se você reservou uma ação para usar depois e no fim acabou não utilizando, o Mestre pode permitir que você use essa ação no final da rodada.

ATACANDO E DEFENDENDO

Os testes de combate seguem as regras gerais do sistema.

Atacando: Atacar um oponente utiliza a habilidade Combate Corporal (CC) ou Combate à Distância (CD), a depender do tipo do ataque. No teste de acerto, o atacante rola 2 dados e soma seu nível de precisão.

O tipo e a Dificuldade do teste dependem de como será a ação de defesa do alvo. Existem 4 tipos básicos de defesa: Esquiva, Bloqueio, Antecipar e Defender com Técnica.

Esquivar: esquivar é uma reação na qual você tenta usar a agilidade e a velocidade para evitar o ataque. A Esquiva é uma Dificuldade imposta

COMBATE

ao teste do atacante e segue as regras do “teste contra dificuldade” (pág. 249). A dificuldade do teste do atacante será de 9 + precisão de Esquiva do defensor.

A Esquiva é a forma de defesa que consegue alcançar os maiores valores numéricos através de bônus de Esquiva concedidos por manobras e aptidões. Contudo, você perde todos os bônus de Esquiva caso esteja *desprevenido* ou não possa se mover.

Bloquear: bloquear é uma reação na qual você tenta aparar ou rebater o ataque com uma arma ou escudo, usando sua habilidade Combate Corporal. Para bloquear, faça um teste resistido contra o atacante, rolando 2d8 e somando a precisão de CC. Se conseguir um resultado maior, o bloqueio é bem-sucedido, seguindo as regras de “teste contra teste”.

A defesa Bloqueio pode ser usada contra ataques corporais e projéteis. Você precisa ter em suas mãos algo que possua a capacidade real de bloquear o ataque, como uma espada para rebater os projéteis ou defender outro ataque de espada.

Você também pode bloquear técnicas do tipo projétil (como os efeitos Canhão e Flechas), desde que tenha uma arma capaz disto, como uma arma especial (ex: Bastão Adamantino) ou uma arma sob efeito Energizar.

Não é possível bloquear ataques de inimigos de 2 ou mais categorias de tamanho maior que a sua. Tentar bloquear armas pesadas com armas leves ou medianas implica -1 de precisão no teste, e é impossível fazer isso desarmado (mesmo com uma manopla). Tentar realizar uma defesa inválida garante Sucesso Automático ao adversário.

Antecipar: antecipar é uma reação na qual o defensor tenta prever o ataque inimigo para se desviar dele, usando sua habilidade Ler

Movimento. Para Antecipar, faça um teste resistido contra o atacante, rolando 2d8 e somando a precisão de LM. Se conseguir um resultado maior, será bem-sucedido, seguindo as regras de “teste contra teste”. Para saber mais, veja o capítulo Manobras de Previsão (pág. 266).

Defender com Técnica: usar uma técnica para se defender é um ato mais complexo, consome chakra, e normalmente necessita de uma ação parcial, de movimento ou até padrão, a depender das regras da técnica.

Caso o alvo escolha se defender com uma técnica, deverá fazer um teste resistido contra o ataque, rolando 2d8 e somando a precisão de Ler Movimento. Se conseguir um resultado maior, a técnica foi executada a tempo, e o defensor receberá os efeitos de sua descrição. Toda técnica defensiva requer teste de LM para ser usada, a menos que sua descrição possua outra regra de uso.

Exemplo: Alguém ataca você arremessando uma kunai. Você pode:

- 1) se esquivar do ataque (reação, sem teste, Dif do atacante é 9 + sua ESQ);
- 2) ou bloquear, se também estiver armado (reação, teste de CC);
- 3) ou antecipar o ataque para desviar (reação, teste de LM);
- 4) ou usar uma técnica defensiva, como criar uma barreira, (ação de movimento, teste de LM).

Ordem dos Testes: No combate, o atacante anuncia seu ataque e o alvo anuncia qual será sua defesa. Somente depois que ambos decidirem suas ações é que os dados devem ser rolados. Atacantes rolam primeiro, defensores depois.

Se um ataque pode atingir mais um alvo, todos devem dizer suas defesas antes de se rolarem os dados. Defesas que possam alterar todo o cenário (como criar uma barreira grande o suficiente para defender todos os aliados) devem ser roladas antes das demais defesas.

DANO DE COMBATE

DANO BASE

Uma ofensiva bem-sucedida causa dano, que varia de acordo com o tipo de ataque.

Se foi um ataque corporal, armado ou desarmado, causa dano base igual à metade da Força (arredondado para cima) somada com o dano da arma:

Dano Base de Ataque Corporal
 $(Força \div 2) + (Dano de Arma)$

Exemplo: se um personagem ataca corporalmente com uma kunai (dano de arma +1), tendo Força 3, o dano base do seu ataque será de:

$$\boxed{\text{For } 3 \div 2} + \boxed{\text{Arma } 1} = \boxed{1,5} + \boxed{1} = \boxed{3 \text{ de Dano Base}} .$$

(arredondado para cima)

Se foi um ataque à distância armado, calcula-se da mesma forma, substituindo a Força pela Destreza:

Dano Base de Ataque à Distância Armado
 $(Destreza \div 2) + (Dano de Arma)$

O dano de arma não é cumulativo. Assim, caso você use dois ou mais efeitos ou aptidões que possuem um dano de arma para socos (como Punho de Ferro, Pele de Pedra e Juuken), esses danos de armas não são somados e são incompatíveis (somente pode ser usado um por vez).

Contudo, algumas armas e aptidões (como armas de arremesso e a aptidão Ambidestria) permitem somar os danos de armas. Nesses

casos, você deve seguir as regras escritas em seus textos (veja mais em Lançar Projétil, pág. 264).

Se um ataque corpo-a-corpo possui sua própria forma de calcular o dano base (como a aptidão Kyoudo Kyouka), você não deve usar a fórmula geral. Além disso, essas técnicas e seus danos não são cumulativas a menos que o texto diga que são. Por exemplo, não é possível usar o Kyoudo Kyouka junto com o Juuken (Clã Hyuga, pág. 159).

Se o ataque foi o uso de um poder, causa dano igual às suas regras. Para o poder Ninpou e elementos (Doton, Futton, Katon, Raiton e Suiton), o dano base comum é igual à metade do Espírito (arredondado para cima) somada com o nível usado do poder:

Dano Base padrão de Ninpou e Elementos
 $(Espírito \div 2) + (\text{Nível usado do Poder})$

Embora este seja o dano padrão, alguns efeitos de Ninpou e dos elementos possuem suas próprias regras de dano. Para saber mais, veja a pág. 91.

Para qualquer aumento ou diminuição do dano (como o bônus da aptidão Ataque Poderoso ou o bônus de dano do elemento Katon), aplique somente no final do cálculo do dano base.

O Dano Base mínimo é Zero, mesmo que você tenha muitos redutores ou penalidades de Força/Destreza.

GRAU DE DANO

O dano causado em combate possui grau, que varia de 1 a 4. O grau é determinado pelo resultado do teste de acerto do ataque: quanto maior o acerto, maior o grau de dano. O dano final de seu ataque é igual ao dano base multiplicado pelo grau de dano.

COMBATE

Resultado do 2d8	Grau de Dano	Resultado do Ataque
2 ou 3	---	Falha Crítica! Um ataque desastroso. Você tropeça, perde a arma, golpeia um aliado...
4 a 8	Grau 1	Um golpe ruim. Mesmo que acerte, no máximo arranha o inimigo.
9 a 11	Grau 2	Um golpe razoável. Você consegue causar cortes leves, queimaduras superficiais...
12 a 14	Grau 3	Um ótimo golpe! Consegue um soco que causa inchaço no rosto, um corte profundo...
15 e 16	Grau 4	Acerto Crítico! Seu corte profundo é próximo de um ponto vital e causa hemorragia.

Dano Final

Dano Base **X** Grau de Dano

Assim, se um personagem utilizou um **poder** que causa **5 de dano base**, e no rolamento de ataque conseguiu os resultados **2d8 = [4;8]**, sendo 12 o resultado total, o dano sofrido pela vítima será de **grau 3**, que é multiplicado pelos 5 de dano base do poder (**total de 15 de dano**). De forma semelhante, se um personagem **ataca corporalmente** com uma kunai, com **dano base 4**, e consegue **grau de dano 3**, o **dano total é 12**. Este é o dano final que será reduzido na Vitalidade do alvo.

Algumas técnicas ou ataques ainda podem ter algum valor de dano fixo (como é o caso do dano de queda da aptidão Arremessar). **O dano fixo do ataque não é aumentado pelo grau**, e deve ser adicionado somente no final do cálculo. Todo dano deve ser considerado um Dano Base, a menos que o texto diga claramente que é um Dano Fixo.

Em um teste contra teste (como CC contra Antecipar - LM), se for preciso rolar novamente os dados para desempate, o grau de dano é determinado pelo último rolamento.

Caso o ataque do personagem seja um **Sucesso Automático** ou uma **Simulação de Dado**, ele ainda **deve rolar 2d8 para determinar o grau de dano**, sendo Grau 1 o mínimo possível.

ACERTO CRÍTICO

Se o atacante consegue um **resultado 15 ou 16** em seu teste, ele terá um **Acerto Crítico**. Seu alvo não terá direito ao teste de defesa, e seu ataque causará o máximo de dano possível (grau 4).

Algumas armas ou técnicas possuem margem de crítico maior, como a Cimitarra, que possui crítico com os resultados 14, 15 ou 16. Nesses casos, o grau da margem de crítico é alterado para 4, mas os demais graus permanecem os mesmos, conforme a regra de dano de combate.

Usando o exemplo da Cimitarra: de 12 a 14 o grau de dano pela regra padrão é 3. Mas para essa arma o valor 14 é crítico, então os valores 12 e 13 continuam a ser grau 3, mas o valor 14 é grau 4.

Sempre que você consegue um acerto crítico contra o inimigo, ele ficará *sangrando*. Isso ocorre para qualquer tipo de dano, desde que seja um dano letal. Ter mais de um acerto crítico acumula sangramentos. Veja mais em Condições Prejudiciais, pág. 278.

VITALIDADE: FERIMENTOS E MORTE

A Vitalidade mede a resistência geral a dano que seu personagem possui. Ela é calculada usando o atributo Vigor o Nível de Campanha:

Vitalidade

10 + 3x Vigor + 5x Nível da Campanha

Sempre que um personagem recebe dano, ele perde pontos de Vitalidade. Você anota seus pontos de Vitalidade na ficha de personagem, ou em qualquer papel avulso. Quando sofre dano, subtraia este valor de seus pontos de Vitalidade.

PERDA DE VITALIDADE

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não impede você de agir normalmente — não até que seus pontos de Vitalidade cheguem a 0 (zero).

Se o dano sofrido for igual ou maior que os pontos de Vitalidade que possui, sua Vitalidade chega a 0, você fica fora de combate e *indefeso*. A partir de então, qualquer novo dano leva a Vitalidade a pontos negativos.

- **Vitalidade em zero pontos:** você está fora de combate, *indefeso* e incapaz de realizar qualquer ação, porém ainda consciente.
- **Vitalidade entre -1 e -10:** você fica inconsciente.
- **Vitalidade entre -11 e -20:** você está *morrendo* (*inconsciente* e *sangrando*, perdendo 2 de Vit por turno até ser estabilizado).
- **Vitalidade em -21 ou menos:** você está morto.

A estabilização de um personagem *morrendo* é feita com um teste de Vigor (dif 18, reação) ou Medicina (dif 16, ação padrão). Veja mais em Condições Prejudiciais, pág. 278.

Se restaurar seus pontos de Vitalidade para 1 ou mais, você recobra a consciência e pode agir normalmente.

É possível ressuscitar um personagem morto, embora apenas técnicas poderosas e proibidas sejam capazes disso. Normalmente, é mais simples construir um novo personagem para continuar jogando.

CURA

Depois de sofrer dano, você pode recuperar seus pontos de Vit naturalmente, com descanso, ou com técnicas de cura.

Cura natural. Com uma noite de descanso completo (pelo menos oito horas de sono) você recupera 10 pontos de Vit + 2 por nível de Vigor. Um personagem de Vigor 6, por exemplo, recupera 22 de Vit com uma noite de sono. Qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Opcionalmente, você pode permitir frações de descanso. Basta dividir a cura total de uma noite por 8, e então terá o valor curado de Vitalidade a cada 1 hora de sono.

Ao dormir, você também se recupera das condições *fatigado* e *exausto*, mas somente se o efeito que lhe causou essas condições não tiver uma duração própria.

Técnicas de Cura. Certas habilidades, técnicas e itens especiais podem recuperar pontos de Vit. O efeito é descrito na própria técnica, habilidade ou item.

Límite de cura. Você nunca pode recuperar mais pontos de Vit do que perdeu. Mesmo uma técnica de cura não pode elevar seus pontos de Vit acima de seu total original.

DANO LETAL E NÃO-LETAL

Quase todo o dano causado em condições normais (armas, armadilhas, técnicas de ataque...) é letal.

Dano não-lethal funciona como o dano letal, mas não conta para determinar quando você vai morrer. Por exemplo, se você sofrer dano não-lethal suficiente para levar sua Vit a 0 ou menos, vai cair

inconsciente. No entanto, mesmo que esse dano não-lethal seja suficiente para levar sua Vit a um número negativo, você não morrerá.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não-lethal — batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais —, mas sofre uma penalidade de -3 na precisão de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não-lethal. Você pode usar um ataque desarmado ou uma arma que causa dano não-lethal para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de -3 na jogada de ataque.

Algumas técnicas e aptidões (como Punho de Ferro) permitem que um ataque que normalmente causa dano não-lethal passe a causar dano letal.

CHAKRA: GASTO E RECUPERAÇÃO

O Chakra é a fonte de energia usada pelo seu personagem para utilizar poderes e técnicas. Ela é calculada usando o atributo Espírito:

Chakra
10 + 3x Espírito

Sempre que utilizar uma técnica, aptidão ou poder com custo de chakra, subtraia os custos dos pontos totais de Chakra que você possuir.

Sem Chakra: Quando seus pontos de Chakra chegam a 0 (zero), você fica *exausto*, até que recupere pelo menos 1 ponto.

Recuperando Chakra: Com uma noite de descanso completo (pelo menos oito horas de sono) você recupera 5 pontos de Chakra +2 pontos por nível de Espírito. Um personagem de Espírito 4, por exemplo,

recupera 13 de Chakra com uma noite de sono. Qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Pílulas do Soldado: são pílulas especiais com poderosos estimulantes e nutrientes que aceleram a produção de chakra do corpo. Pegar e ingerir uma ou mais pílulas é uma ação parcial.

Cada pílula ingerida recupera pontos de chakra iguais à metade do Espírito. Após o período de 1 hora, contudo, o personagem ficará *fatigado* até que descance. Se ingerir mais de uma pílula, você recebe os pontos de chakra adicionais concedidos por ela, porém o efeito colateral também é sobreposto (fica *exausto* para 2 pílulas e *inconsciente* para 3!).

Ingerir mais que 3 pílulas não lhe fornece chakra extra e ainda gera intoxicação no corpo: o personagem ficará imediatamente *inconsciente* pelo prazo de 1 hora. Depois, ficará *exausto* por 20 dias. Este tempo de exaustão pode ser reduzido pela metade através de tratamento médico (requer Medicina 10).

Pílulas do soldado não fazem efeito sobre clones nem sobre criaturas não humanas.

Chakra abaixo de Zero: quando o chakra do personagem chega a zero, significa que ele não tem como extrair mais chakra do corpo de modo natural, porém seu corpo ainda possui chakra (pois todo ser vivo possui). Caso o personagem já esteja com zero pontos na sua reserva natural de chakra e sofra uma drenagem forçada (como um ataque de kikaichuu, por exemplo), morrerá se o chakra drenado for igual ou maior que a metade de sua reserva natural. Assim, se sua reserva natural tem 40 pontos de chakra, morrerá caso tenha 20 pontos drenados abaixo de zero.

MANOBRAS DE COMBATE

Esta seção explica as manobras de combate que podem ser realizadas pelos personagens, como atacar com uma arma, usar uma técnica ou poder, ou imobilizar um alvo.

MANOBRAS COMUNS

ATAQUE FURTIVO

Quando você é bem-sucedido num teste de Furtividade contra um inimigo, você pode realizar um ataque furtivo contra ele, que pode ser à distância ou corpo-a-corpo. O alvo que recebe um ataque furtivo é considerado *desprevenido*.

Desde que na área de combate haja camuflagem ou coberturas suficientes, você pode usar sua Furtividade várias vezes, escondendo-se em posições diferentes para novos ataques furtivos (veja sobre as regras de Furtividade, pág. 41).

No final do seu turno após realizar o ataque furtivo (seja ele bem-sucedido ou não), caso você ainda não esteja totalmente às vistas, o inimigo tem direto a um teste de Prontidão contra um teste seu de Furtividade, como reação, para encontrar sua posição aproximada.

Ataques oportunos tornam os combates mais realistas e complexos, além de exigir mais cautela por parte dos envolvidos. Eles são regra padrão do sistema, mas se desejar, o Mestre pode optar por não os utilizar, principalmente se os jogadores não conseguirem entender o funcionamento. O Mestre também pode optar por não utilizar essas regras se desejar acelerar mais o combate.

ATAQUE OPORTUNO

Em combate, às vezes você acaba fazendo algo que o distrai e deixa vulnerável. Quando isso acontece, inimigos que estejam perto podem aproveitar essa brecha e atacar.

Fazendo um ataque oportuno: Você pode realizar um ataque oportuno quando um oponente tenta fugir do seu alcance de combate corpo-a-corpo. O ataque oportuno é um ataque corporal feito como uma ação livre, que interrompe o movimento do inimigo um instante antes de ele fugir. Não é possível realizar manobras especiais ou usar aptidões de manobra no ataque oportuno.

Só é possível realizar 1 ataque oportuno por rodada, e você não precisa fazer um ataque oportuno se não quiser.

Você não sofre um ataque oportuno quando se teletransportar ou quando alguém ou alguma coisa mover você contra a sua vontade (como, por exemplo, uma explosão jogar você para longe do inimigo).

Também não sofre ataque oportuno caso o inimigo esteja *caído*, *paralisado* ou com outra condição que o impeça de realizar o ataque.

Evitando um ataque oportuno: Você pode evitar ataques oportunos de um ou mais inimigos realizando um Passo Seguro, utilizando a manobra Recuar (veja seguir) ou a perícia Acrobacia (ver pág. 37). Estas manobras somente servem para o ataque oportuno provocado quando você tenta fugir do combate corpo-a-corpo, ou seja, não servem contra ataques oportunos provocados de outras formas, como por poderes ou aptidões.

Passo seguro: você pode usar sua ação de movimento para dar um passo de 1m em qualquer direção, afastando-se do inimigo sem provocar ataques oportunos (ver mais na pág. 265).

Recuar: Requer uma ação completa. Você pode se afastar do inimigo usando seu deslocamento normal sem sofrer ataque oportuno.

Defendendo um ataque oportuno: somente é possível usar reações defensivas básicas contra os ataques oportunos (Esquiva, Antecipar e Bloqueio). Isso significa, também, que seus aliados não podem intervir para protegê-lo nessa situação.

ATRASAR INICIATIVA

Com uma ação livre, você pode reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto da rodada, agindo mais tarde na ordem de Iniciativa. Quando sua nova (e menor) Iniciativa chegar, você age normalmente.

Você pode especificar este novo valor de Iniciativa, ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

Límites para atrasar. Você pode atrasar sua Iniciativa até -10 menos seu nível de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir, ou abrir mão de seu turno. Por exemplo, um personagem com Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa -13. Nesse ponto, ele deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

Vários atrasos. Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com a maior iniciativa (ou a maior Agilidade, em caso de empate) tem o direito de agir depois.

DESLOCAMENTO

A ação de movimento mais simples envolve percorrer uma distância equivalente ao parâmetro deslocamento do personagem. Quando

executa esse tipo de ação durante seu turno, o personagem não será capaz de realizar um passo seguro (de 1m).

Cada personagem pode se deslocar no máximo, por ação de movimento, a distância em metros equivalente a $10 + 1/2$ por nível de Agilidade (arredondado para cima). Deslocar-se nadando ou escalando reduz a distância para 1/4 do total. Rastejar no chão reduz a distância para 1/2 do total. O personagem também pode converter sua ação padrão em ação de movimento e então se deslocar, se necessário.

Límite de Deslocamento: você não pode se deslocar mais de uma vez pelo período de uma rodada. Ou seja, caso tenha se deslocado num turno, precisará esperar até seu turno seguinte para poder se deslocar novamente. Este limite deve ser usado em qualquer forma voluntária de movimentação, incluindo Passo Seguro e técnicas de teletransporte.

No entanto, é possível dividir seu deslocamento em partes, usando a aptidão Ataque em Movimento. Também é possível aumentar a distância total de deslocamento com um teste da perícia Atletismo para executar a manobra corrida (ver pág. 38). Se o seu deslocamento é interrompido pelo inimigo (ex: por sofrer um ataque oportuno), ele não contará na regra de limite.

DISPARAR

Com uma ação padrão, você dispara um projétil com uma arma de longo alcance, como um arco ou besta. Todo teste de disparar usa o nível de Combate à Distância (CD) como precisão, mesmo que o atacante esteja em combate corpo-a-corpo com o alvo. Disparar contra qualquer alvo quando se tem um inimigo no alcance corpo-a-corpo causa -3 de precisão.

Recarregar uma arma de longo alcance requer uma ação parcial. Veja a manobra Sacar Arma para mais detalhes.

Armas simples podem ser manejadas por qualquer personagem, sem a necessidade de se comprar aptidões. Veja a Tabela de Armas (pág. 137) para saber quais são as armas simples, as comuns e as especiais.

Para atacar com uma arma marcial de longo alcance, o personagem precisa saber utilizá-la, isto é, comprar a aptidão Usar Arma. Caso não tenha proficiência na arma, receberá -3 de precisão em seus testes.

FINTAR

Usando uma ação padrão, você pode tentar confundir um inimigo. Faça um teste de Agilidade contra um teste de Prontidão do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará *fintado* (-2 de precisão em sua defesa) quando você fizer seu próximo ataque corporal contra ele, ou técnica de alcance de toque, mas apenas até o fim do seu próximo turno. Alguns poderes e aptidões permitem realizar finta para ataques à distância.

É possível usar Fintar para conceder a bonificação para um aliado em vez de si mesmo. Nesse caso, o aliado recebe o benefício tanto se atacar à distância quanto se atacar corporalmente.

A manobra Fintar é permitida uma única vez por rodada para cada jogador, e somente contra um único inimigo, mesmo no caso de fintas especiais, como a Finta Acelerada. Caso o personagem possua Parceiros, somente um dos dois poderá fazer a finta.

FLANQUEAR

Quando você luta corpo-a-corpo com um oponente, e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está exatamente entre vocês —, então vocês estão flanqueando o alvo. O alvo recebe -1 de precisão em sua defesa quando é flanqueado (*defesa debilitada*).

Para flanquear, é necessário que os dois atacantes estejam posicionados para isso antes de iniciar o ataque. Se um terceiro personagem atacar, a condição flanqueado não é considerada no ataque dele (para isso, precisaria de um quarto personagem para flanquear junto com ele). Você pode usar qualquer ataque com teste de CC ao flanquear: Golpear, aptidão de manobra ou mesmo técnica de toque. Não se pode flanquear à distância.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Você desfere um ataque letal em um oponente *indefeso* (ou *paralisado*). Um golpe de misericórdia é um único ataque corpo-a-corpo ou à distância com acerto crítico automático e que deve ser realizado como uma ação completa (ataques que já sejam ação completa não podem ser usados como golpe de misericórdia).

Além de sofrer dano, a vítima faz um teste de Vigor, dificuldade 10. Se falhar, morrerá ou será nocauteada, à escolha do atacante. Capangas não têm direito a esse teste.

Após o golpe de misericórdia, o efeito, técnica ou manobra que deixava a vítima *indefesa* acaba imediatamente. Não é possível usar esta manobra contra mais de um alvo ao mesmo tempo.

GOLPEAR

É realizar um ataque corpo-a-corpo, armado ou desarmado. Todo teste de golpear usa o nível de Combate Corporal (CC) como precisão.

Para atacar com uma arma, o personagem precisa saber utilizá-la, isto é, comprar a aptidão Usar Arma. Caso não tenha proficiência na arma, receberá -3 de precisão em seus testes.

Armas simples podem ser manejadas por qualquer personagem, sem a necessidade de se comprar aptidões. Veja a Tabela de Armas (pág. 137) para saber quais são as armas simples e as marciais.

O personagem somente pode golpear alvos adjacentes. Um alvo adjacente é aquele que está próximo o suficiente para ser tocado pela sua mão ou arma corpo-a-corpo: 1m de distância para personagens *médios*. Armas longas dobram este alcance e permitem atacar alvos que estejam até 2m de distância. Criaturas maiores também conseguem golpear inimigos mais distantes (ver Tamanho das Criaturas, pág. 271).

Caso o personagem empunhe uma arma com a mão inábil (por estar com a mão principal machucada, por exemplo), recebe -3 de precisão em seus testes. Se desejar atacar com duas armas ao mesmo tempo, é necessária a aptidão Ambidestria.

INVESTIDA

Com uma ação completa, você pode usar a manobra Corrida (Atletismo, mínimo de 3m) para avançar em linha reta e, no fim do movimento, fazer um único ataque corpo-a-corpo ou usar uma manobra especial (atropelar, derrubar ou empurrar). Você recebe +1 no teste de ataque, devido ao impulso, mas sofre penalidade de -1 na precisão de defesa até o início de seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta.

Investida não pode ser usada com técnicas de toque, a menos que a técnica diga o contrário.

LANÇAR PROJÉTIL

Com uma ação padrão, você arremessa projéteis num alvo, como facas, kunais, shurikens e senbons. Todo teste de lançar projétil usa o nível de Combate à Distância (CD) como precisão, mesmo que o atacante esteja em combate corpo-a-corpo com o alvo. Lançar projétil contra qualquer

alvo quando se tem um inimigo no alcance corpo-a-corpo causa -3 de precisão.

As armas simples de arremesso precisam ser jogadas, pelo menos, na quantidade informada na Tabela de Armas para causar qualquer dano.

Exemplo: pela Tabela de Armas, as Shurikens possuem o valor (3) ao lado do nome, e +1 de dano de arma. Isso significa que precisam ser lançadas 3 unidades para causar +1 de dano de arma no seu ataque à distância (veja Dano de Combate, pág. 257). Note que este dano é pelo total de armas (3), e não por unidade!

O valor de unidades da tabela é aquele possível de ser lançado com uma mão. Você pode lançar a mesma quantidade de armas simples também com a outra mão, ao mesmo tempo, dobrando o dano de arma. Somente um único teste de acerto deve ser feito para todos os projéteis.

A maioria dos projéteis de arremesso são armas simples e podem ser usadas por qualquer personagem, sem a necessidade proficiência (sem comprar aptidão). Mas caso se trate de uma arma marcial ou especial, o personagem precisa saber utilizá-la, isto é, comprar a aptidão Usar Arma. Caso não tenha proficiência na arma, receberá -3 de precisão em seus testes.

É possível dividir os projéteis lançados em alvos diferentes, dividindo o dano em cada alvo. Para isso, veja a aptidão Ataque Múltiplo.

Rebater Projétil: você pode lançar suas armas de arremesso para rebater os projéteis lançados pelo inimigo contra você ou um aliado. Fazer isso requer lançar a mesma quantidade de projéteis que o atacante, necessita da aptidão Saque Rápido e não é possível fazer se o oponente tiver mais Destreza que você. Na sua defesa, gaste uma ação parcial e faça um teste de CD contra o teste de ataque do oponente. Se for bem-sucedido, os projéteis se batem no meio do caminho e ninguém sofre dano.

Você não pode usar tarjas explosivas em kunais para esta manobra, porém pode usá-la contra as kunais com tarjas do adversário. As tarjas explodem no meio de caminho ao serem rebatidas, ferindo quem estiver na área.

LUTAR NA DEFENSIVA

O personagem pode escolher lutar na defensiva, declarando isso antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Nesse caso, sofrerá -3 na precisão de ataque, e recebe +2 de bônus de Esquiva até o próximo turno. A aptidão Combate Defensivo melhora os benefícios de lutar defensivamente (-2 de precisão de ataque para receber +3 de bônus de Esquiva).

Defesa Total: usando sua ação padrão, o personagem abdica da possibilidade de realizar ataques para lutar totalmente na defensiva. Fazer isso concede +3 de bônus de Esquiva e na manobra Antecipar até o início do próximo turno.

Você não pode realizar ações ofensivas durante a defesa total, mesmo que elas possam ser usadas com ação de movimento ou parcial, e somente pode usar técnicas de alcance pessoal. Também não pode se deslocar por qualquer método que não seja um Passo Seguro (ver a seguir). Técnicas sustentadas antes da defesa total permanecem. Técnicas por concentração são imediatamente canceladas.

PASSO SEGURO (DE 1M)

Você usa sua ação de movimento para se deslocar 1m em qualquer direção. O passo seguro é exatamente 1m (nunca mais e nunca menos) e nunca provoca ataques oportunos. Esta manobra segue o limite de deslocamento (ver pág. 262), logo não é possível executar mais de um passo seguro por rodada.

É possível executar o passo seguro antes, durante ou depois de quaisquer outras ações na mesma rodada. Você poderia, por exemplo:

- sacar uma arma (uma ação parcial), executar o passo seguro de 1m e depois atacar (uma ação padrão);
- ou conjurar a técnica de bola de fogo (uma ação padrão), realizar o passo seguro para atravessar uma porta e depois fechar a porta (uma ação livre).

Quando usa o passo seguro para se afastar do inimigo, você não sofre mais penalidades executar técnicas ou ataques à distância (a menos que o alcance corpo-a-corpo do inimigo seja maior que 1m).

Qualquer criatura que tenha 1m de deslocamento ou menos será incapaz de realizar o passo seguro, uma vez que ela precisa de uma ação de movimento para percorrer essa distância.

PREPARAR

Esta ação permite que você fique pronto para realizar uma ação padrão mais tarde, depois de seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Para isso, diga a ação que você vai tentar e em quais circunstâncias. Então, a qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

A ação preparada ocorre imediatamente após o gatilho que você escolheu. Isso gera situações diferentes e inusitadas dentro do combate, que dependem do Mestre para serem resolvidas.

Exemplo: você prepara um ataque corpo-a-corpo que vai ser feito assim que o inimigo tentar lhe atacar. Quando o inimigo lhe ataca, o gatilho da ação preparada lhe permite atacar também, ao mesmo tempo, como uma reação! Neste caso, os ataques podem se anular ou ambos saem feridos, a depender do Mestre.

Quando o gatilho da ação preparada ocorre, você ainda deve realizar os testes que sejam necessários para a ação escolhida (usando o exemplo anterior, você ainda precisa rolar o teste de acerto do ataque).

Se no seu próximo turno você ainda não tiver realizado sua ação preparada, você não tem mais direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Preparar é sempre uma ação padrão e você não pode usar outras ações junto com a ação preparada. Contudo, você ainda pode converter sua ação padrão em ação de movimento ou parcial dentro do pregaro.

SACAR ARMA OU OBJETO

Durante o combate, desembainhar e preparar uma arma, ou embainhar uma arma para liberar uma das mãos, exige uma ação parcial. Isso também se aplica a objetos de fácil alcance que funcionam como armas, como explosivos.

Sacar armas de arremesso (como shurikens e kunais) também é uma ação parcial. Porém você pode sacar várias numa só ação, tantas quanto couberem em uma ou ambas as mãos (normalmente, são 3 armas por mão). Sacar duas armas usando Ambidestria é uma única ação.

Sacar munição para armas de ataque à distância (como flechas ou virotes) é igualmente uma ação parcial, mas podem ser sacadas como uma ação livre caso você saque a arma de disparo no mesmo turno.

Pegar qualquer outro objeto que não seja uma arma, e que não tenha uma regra própria para isto, é uma ação de movimento. Entregar uma arma ou outro objeto para uma pessoa (seja em mãos ou jogando em sua direção) é uma ação de movimento, além da ação necessária para sacar o objeto.

MANOBRAS DE PREVISÃO

Para usar as Manobras de Previsão listadas aqui, você deve ser bem-sucedido num teste resistido de Ler Movimento contra um ataque à distância ou corpo-a-corpo, físico ou de poder.

Com exceção de *Antecipar*, nenhuma outra Manobra de Previsão pode ser utilizada contra um ataque oportuno ou quando se está *desprevenido*. Em compensação, as manobras *Anular*, *Superar* e *Defender com Técnica* podem ser usadas para defender um aliado.

A maioria das manobras de previsão necessita de ações de movimento, padrão ou ambas para ser usada. Ou seja, você deve possuir aquele tipo de ação disponível para uso no momento em que for realizar a defesa. Cumprindo esse requisito, você gasta a ação pedida e realiza a defesa, independentemente da sua ordem na iniciativa. A ação e o custo de chakra da defesa (se houver) devem ser gastos antes do teste de LM. Se o teste de LM é mal-sucedido, a defesa não é realizada a tempo, mas os custos e ações não são recuperados.

ANTECIPAR

O personagem busca prever a trajetória do ataque e sair do caminho. Antecipar é uma reação (ação livre).

EVADIR

Com o gasto de uma ação de movimento, você poderá se deslocar enquanto realiza sua defesa, movendo-se para qualquer direção de sua escolha. Durante seu movimento, você também pode se jogar atrás de alguma cobertura que encontrar no caminho. Este deslocamento não concede ataque oportuno contra o inimigo do qual você se defendeu, mas concede a qualquer outro que esteja dentro do alcance corpo-a-corpo no início ou durante o deslocamento.

Não é possível usar esta manobra caso já tenha se deslocado na rodada por qualquer outro método (ver Deslocamento, pág. 262). Se falhar no teste de LM, além de sofrer o ataque, seu deslocamento é interrompido (e neste caso não conta na regra de limite de deslocamento).

ANULAR TÉCNICA

O personagem deve utilizar uma ação padrão e revidar o poder do inimigo com um ataque idêntico ou apropriado (jato d'água para um jato de fogo, ou jato de fogo contra jato de fogo, etc.). Somente técnicas que causem dano e que usem as regras de Ninpou podem ser anuladas. A diferença entre os níveis de poder das duas técnicas não pode ser maior que 1. Não é possível utilizar meta-aptidões nesta manobra ou utilizá-la contra poderes que estejam sob efeito de meta-aptidões.

O personagem também pode usar esta manobra utilizando técnicas de toque para bloquear técnicas, inclusive ataques em área (exemplo: usar Raiton – Lâmina de Raios para aparar um Raiton – Míssil).

SUPERAR TÉCNICA

Você deve usar esta manobra de previsão imediatamente depois de ser bem-sucedido em Anular Técnica e gastando uma ação de movimento. Esta manobra somente pode ser usada para confrontar técnicas do mesmo tipo de alcance, ou seja, técnica à distância contra outra técnica à distância; ou técnica de toque contra outra técnica de toque.

Caso o dano base de sua técnica usada no Anular seja maior que a técnica do inimigo (aplicando também vantagens elementais), realize um teste de acerto da técnica com -3 de penalidade para atacar o adversário, que se defende normalmente. Se você for bem-sucedido, sua técnica supera a técnica do inimigo, causando a ele dano base igual à diferença dos danos das técnicas.

DEFENDER COM TÉCNICA

Um personagem que vença um teste de Ler Movimento contra o uso de um poder do inimigo é capaz de bloquear ou se defender do poder através de qualquer técnica defensiva disponível, conforme descrito no poder ou no Efeito correspondente.

AJUDAR ALIADO

Com o teste de LM e uma ação padrão, você pode ajudar um aliado de alguma outra forma não descrita pelas outras manobras (por exemplo, segurá-lo caso seja derrubado, ou se jogar na frente de um aliado para receber o ataque por ele). Fora a ação padrão, você também precisa gastar outras ações que sejam necessárias para sua intenção (por exemplo, usar ação de movimento para correr até o aliado que será ajudado).

MANOBRAS ESPECIAIS

Uma manobra especial é um ataque corpo-a-corpo para fazer algo diferente de causar dano — como desarmar o oponente ou empurrá-lo para um abismo. Use uma ação padrão e faça um teste de CC -2 contra o alvo, que tem direito a defesa. Caso o alvo seja maior do que você, ele recebe +1 de precisão em sua defesa e +1 adicional para cada categoria de tamanho acima da sua.

Todas as manobras especiais são para combate desarmado. Se você estiver empunhando uma espada, por exemplo, pode tentar a manobra Derrubar com um chute, usando sua precisão de CC para ataque desarmado (e não a precisão com a espada). Algumas armas (como Nunchaku) e aptidões (como Guerreiro) permitem executar manobras especiais usando a precisão do ataque armado.

AGARRAR

Para usar esta manobra, você deve ter ambas as mãos livres ou então empuistar alguma arma que permita a manobra. Criaturas sem mãos ou outra forma de prender o inimigo não podem executar esta manobra.

Uma criatura agarrada está *impedida* e não pode se deslocar (fica com *ataque debilitado* e *defesa debilitada* e não pode utilizar Esquiva ou Antecipar contra ataques em área, ficando com defesa fixa igual a 9)

Libertando-se da manobra: a vítima pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de CC resistido, ou um teste resistido de Força. Também é possível se soltar através da perícia Escapar (com Dif igual a 4 + CC ou 7 + Força, à escolha do atacante).

Mantendo a manobra: Para manter uma criatura agarrada, você deve gastar sua ação padrão e ficar com ambas as mãos ocupadas. Você é considerado *lento* e, quando se move, arrasta a criatura que estiver agarrando. Você pode soltá-la com uma ação livre.

Se você sofrer dano enquanto mantém a manobra, a vítima tem direito a um teste para se libertar, como reação.

Libertar um aliado: Para tentar libertar alguém que esteja agarrado, você realiza os mesmos testes desta manobra para agarrar o inimigo e separá-lo da vítima agarrada.

Dividindo o espaço: embora não ocupem o mesmo espaço, você e a criatura agarrada sempre estão o mais próximo possível. Você também é considerado *impedido* quando é atacado enquanto mantém a manobra.

Ataques em área podem acertar tanto a criatura agarrada quanto você. Quando ataques corpo-a-corpo, de projéteis ou técnicas de alvo único falham, há 50% de chance de você ser atingido por eles: role 1 dado; se

o resultado for 4 ou menos, você é atingido. O atacante mantém o mesmo teste de ataque feito contra a criatura agarrada, e você tem direito a ação defensiva.

ATROPELAR

Esta manobra deve ser usada com Investida e serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. Faça o teste de CC; se você vencer, consegue avançar e derrubar o alvo, que fica *caído*. Se o alvo vence com uma esquiva ou a manobra Antecipar, simplesmente sai da frente e evita a manobra. Se vence com um bloqueio, continua de pé e detém seu avanço. Para demais tipos de defesa, aplicam-se os efeitos de suas descrições.

DERRUBAR

Você derruba um alvo que esteja de pé, deixando-o *caído*. Esta queda normalmente não causa dano, mas pode exigir um teste de Acrobacia para evitar dano em uma queda de grande altura.

DESARMAR

Você derruba um item ou arma que a criatura esteja segurando. O item cai a 3m de distância +1m para cada 4 pontos de diferença entre o teste de acerto da manobra e a defesa. Apanhar o item ao chão é uma ação parcial.

EMPURRAR

Você empurra a criatura por 1m. Para cada 4 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento.

COMANDAR PARCEIRO

Um Parceiro é um personagem extra controlado pelo Jogador. Um clone, uma invocação e um companheiro animal são exemplos de parceiros.

Cada tipo de Parceiro pode possuir regras especiais de uso, mas todos obedecem às regras gerais a seguir.

Ficha e Precisões: são descritas nas regras de cada Parceiro.

Passar Instruções: é uma ação livre para o Personagem, qualquer que seja o comando. O Parceiro é totalmente obediente ao personagem, a menos que suas regras digam o contrário. O Parceiro executará todas as ordens dadas, desde que possua ações para isso e esteja dentro de suas capacidades.

Ações e Iniciativa: O Parceiro não possui iniciativa. Ele age no mesmo turno do Personagem, podendo agir assim que invocado (se for o caso) e com direito a todas as ações (padrão, movimento, parcial e livres). Contudo, quando um Parceiro utiliza sua ação padrão, causa penalidades ao Personagem (ver a seguir).

Dano dos Ataques: O dano dos ataques do Parceiro e do Personagem é dividido pelo número de ações padrões que eles usam na mesma rodada. Assim, se tanto o Personagem quanto o Parceiro atacam na mesma rodada, são 2 ações padrões usadas, e logo o dano do ataque de cada um será dividido por 2.

Se houvesse 2 Parceiros, e eles também atacassem junto com o Personagem, são 3 ações padrões usadas e os danos serão divididos por três.

Note que o importante é se a ação padrão é usada ou não, e não como é usada. Se o Personagem usa uma técnica que não causa dano e o

Parceiro ataca com um soco, este soco terá o dano dividido por dois, pois 2 ações padrões foram usadas.

Esta regra afeta tanto dano base quanto dano fixo, porém não afeta valores de drenagem/perda de chakra causada por técnicas e ataques (como Juken e Kikaichuu).

Caso você deseje que o Personagem ou seu Parceiro deixe de usar a ação padrão naquela rodada, deve anunciar antes de agir.

Técnicas e Manobras Limitadas: o parceiro compartilha com você os limites de uso de manobras e técnicas, como Ataque Oportuno e *Kawarimi no Jutsu*. Assim, se você realiza um ataque oportuno naquela rodada, seu parceiro não poderá fazê-lo (pois, por regra, somente é possível realizar um ataque oportuno por rodada). Da mesma forma, se o seu parceiro usa a técnica *Kawarimi no Jutsu* naquela cena, você não poderá mais usá-la. Esta regra não afeta aptidões e poderes.

MONTARIAS

O combate montado é bastante presente no mundo ninja, embora com grandes diferenças: enquanto cavalos comuns são usados como mero transporte dos civis, ninjas costumam usar grandes invocações e seres construídos com técnicas para ajudar nas batalhas.

Usando uma montaria: subir em uma montaria de qualquer tipo é uma ação de movimento. Deslocar-se com uma montaria é uma ação de movimento que deve ser gasta tanto pelo personagem quanto pela montaria (se a montaria não possuir ações, somente o personagem gasta a ação de movimento).

Montaria Comum: usar uma montaria comum (como cavalos) requer Lidar com Animais 2 e não é necessário qualquer teste.

COMBATE

Montarias comuns não possuem ações. Também não podem ser usadas em combate (elas se assustam assim que uma luta se inicia). Caso a montaria se assuste (por um combate ou qualquer outro motivo), você deve realizar um teste de Lidar com Animais ou Acrobacia, Dif 12. Se falhar, você perde o controle da montaria e se desequilibra, ficando *caído* ao chão (esta queda não causa danos).

Montaria especial: cobras invocadas ou golens contruídos com madeira são exemplos de montarias especiais. No combate, o ninja costuma manter-se de pé sobre a montaria, fixando-se nela através do jutsu básico *Kinobori*.

Somente criaturas de tamanho *grande* ou superior podem ser usadas como montarias especiais. Quando você é atacado (seja um ataque que também atinja a montaria ou não), as reações defensivas devem ser feitas pela montaria (Esquiva, Bloqueio e Antecipar). Você ainda pode executar técnicas defensivas, contudo somente é permitido uma única defesa por ataque (ou seja, caso escolha se defender usando a Esquiva da montaria, falhando a defesa, não poderá mais usar uma técnica defensiva contra aquele ataque).

Modificadores de precisão por tamanho são aplicados normalmente. Então, caso você escolha se defender usando a Esquiva da montaria, um atacante *médio* receberá bônus em sua precisão de ataque pela diferença de tamanho, mesmo que o alvo inicial do ataque não tenha sido a criatura.

Sofrendo Dano: Caso você sofra um ataque com Grau de Dano 3, faça um teste imediato de Acrobacia (Dif 4 + precisão de ataque do inimigo). Se falhar, você fica *caído* ao chão.

Se o ataque atingiu tanto você quanto sua montaria, ambos devem fazer o teste, e você cai ao chão caso qualquer um dos dois falhe.

Caso o ataque sofrido seja um acerto crítico, os testes de Acrobacia serão considerados fracassos automáticos.

Esta queda não causa danos, a menos que seja uma montaria alada. Se for o caso, aplique as regras de perturbação do voo para Combate Aéreo (ver a seguir).

COMBATE AÉREO

Quando um dos personagens é capaz de voar, seja por possuir asas, uma técnica de levitação ou uma montaria com a perícia Voo (ver pág. 53), temos uma situação de combate áereo. Algumas regras especiais são usadas nesta situação.

Voando: iniciar voo é uma ação de movimento, que deve ser gasta além de qualquer outra ação que seja necessária na preparação do voo, como montar a criatura voadora ou executar a técnica de levitação. Quando inicia o voo, você se move somente na vertical, subindo de altura.

Levantar voo ou mover-se no ar ainda são considerados deslocamentos e podem gerar ataques oportunos.

Altura do Voo: fora de combate, a altura máxima de seu voo é determinada pelas regras que lhe permitiram voar (por exemplo, pela perícia Voo de uma montaria alada). Mas dentro de combate, a altura do voo é variável a cada momento da luta. Ao invés de contar a altura a cada rodada, você recebe a condição especial *alada*, seguindo as regras a seguir.

Teto em espaços fechados. Voar em áreas livres não requer qualquer atenção especial. Porém voar em espaços fechados requer que haja uma diferença mínima de 10m entre o chão e o teto. Se não houver este espaço, mesmo que você esteja voando na cena, as regras de combate áereo não são aplicadas.

Deslocamentos: fora de combate, a criatura alada se move segundo as regras da perícia Voo. Dentro de combate, porém, a altura é desprezada e você deve considerar que a criatura alada se move somente horizontalmente.

Combate à Distância: atacar ou alvejar uma criatura *alada* a partir do chão reduz pela metade o alcance do ataque. Se uma criatura *alada* ataca um alvo no chão, ela ignora coberturas verticais que já existam antes do ataque e anula as bonificações de defesa dos alvos *caídos*.

Combate Corpo-a-Corpo: para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura *alada*, você também precisa estar *alado* ou possuir alguma forma de alcançar seu inimigo, como correr pela parede de um prédio próximo usando o jutsu básico *Kinobori* ou através de alguma técnica que aumente seu alcance corpo-a-corpo, como o Braço de Chakra do hijutsu *Jinchuuriki*.

Ataque com Salto: Você pode realizar a manobra Investida para correr, saltar e atacar um alvo *alado*. Se fizer isso, o deslocamento total é reduzido pela metade e você não recebe o bônus de precisão da Investida (mas ainda recebe a penalidade). No final da manobra, você pousa 1m depois da posição do alvo. Uma falha crítica no teste de Atletismo fará você errar o salto, sofrendo dano de queda e ficando *caído*.

Ataque Alado: Se sua capacidade de voo não lhe permite ficar parado flutuando num mesmo lugar, você somente poderá realizar ataques corpo-a-corpo caso possua e use a aptidão Ataque em Movimento (seja contra alvos *alados* ou não). Caso esteja voando através de uma montaria, tanto ela quanto você precisarão possuir a aptidão.

Perturbação do Voo: qualquer ataque que cause dano possui uma chance de atrapalhar seu voo e derrubá-lo ao chão. Caso você sofra um ataque com Grau de Dano 3, faça um teste imediato de Acrobacia (Dif 4 + precisão de ataque do inimigo). Se falhar, você cai ao chão.

Se o ataque atingiu tanto você quanto sua montaria, ambos devem fazer o teste, e você cai ao chão caso qualquer um dos dois falhe (se a montaria tiver falhado, ela também cai ao chão).

Caso o ataque sofrido seja um acerto crítico, os testes de Acrobacia serão considerados fracassos automáticos.

Restrição dos Movimentos: Se você (ou sua montaria *alada*, se for o caso) sofrer a condição *impedido*, *paralisado* ou *inconsciente*, cairá imediatamente ao chão. Você também cairá caso sofra a manobra derrubar.

Queda: qualquer que seja o motivo, a queda do combate aéreo causa dano fixo igual ao Vigor do personagem, que fica *caído*. Este dano não pode ser amortecido por testes de perícia.

TAMANHO DAS CRIATURAS

Força e Vigor: Personagens maiores possuem naturalmente músculos mais potentes, ocorrendo o oposto para os menores. Os modificadores de Força e Vigor são aplicados após a construção normal da ficha e podem ultrapassar o limite de atributo da campanha. Bônus de Força não afeta o cálculo de Combate Corporal (ver pág. 251). Esses bônus de Força e Vigor servem para cumprir pré-requisitos e para cálculo de Vitalidade, desde que o aumento de tamanho não seja do tipo temporário (como a técnica Baika no Jutsu ou a Forma Bijuu), e sim permanente (como nas invocações do poder Kuchiyose).

Ataque: Os modificadores de Ataque são usados nas precisões das Habilidades de Combate. Personagens maiores são notados e atingidos com mais facilidade em relação a personagens menores. Aplique os modificadores: Sempre que atacar um alvo maior, receba +1 em CC e CD para cada 2 categorias de diferença.

COMBATE

Tamanho	Força e Vigor	Ataque (contra um Médio)	Alcance CC	Furtividade	Intimidar	Deslocamento	Altura	Peso
Minúsculo	-7	+2 CC e CD	1m	+5	-2	-12m	15cm ou menos	125 g ou menos
Diminuto	-5	+1 CC e CD	1m	+3	-2	-9m	15cm a 30cm	125 g a 0,5 kg
Miúdo	-3	+1 CC e CD	1m	+2	-1	-6m	30cm a 60cm	0,5 kg a 4 kg
Pequeno	-1	+0	1m	+1	-1	-3m	60cm a 1,2m	4 kg a 30 kg
Médio	+0	+0	1m	+0	+0	+0m	1,2m a 2,4m	30 kg a 250 kg
Grande	+1	+0	2m	-1	+1	+3m	2,4m a 4,8m	250 kg a 2 t
Enorme	+3	+0	3m	-2	+1	+6m	4,8m a 9,6m	2 t a 16 t
Imenso	+5	+0	4m	-3	+2	+9m	9,6m a 19,2m	16 t a 125 t
Colossal	+7	+0	5m	-5	+2	+12m	19,2m a 38,4m	125 t a 1.000 t
Incrível	+9	+0	6m	-7	+3	+15m	38,4m ou mais	1.000 t ou mais

Esses ajustes de ataque somente são aplicados quando o alvo se defende com as reações Esquiva, Bloqueio ou Antecipar, lembrado que não é possível bloquear ataques de inimigos de 2 ou mais categorias de tamanho maior que a sua. Na tabela tem o exemplo dos modificadores para ataques feitos contra um personagem de tamanho Médio.

Alcance CC: Um personagem normal (de tamanho Médio) tem um alcance de 1 metro, o que significa que ele pode fazer ataques corpo-a-corpo contra alvos a até 1 m de distância. Personagens maiores têm alcances mais longos, como mostrado na tabela Tamanho.

A partir da categoria Imenso, caso todos os inimigos à sua frente dentro do seu alcance CC sejam 3 ou mais categorias de tamanho menor que sua, você pode atacar todos ao mesmo tempo, realizando um único teste de CC contra as defesas individuais de cada alvo. Você não pode utilizar aptidões de manobra quando ataca desta forma.

Furtividade: Personagens maiores têm mais dificuldade em se esgueirar, enquanto que personagens menores podem passar despercebidos com mais facilidade. Aplique este modificador na precisão da Furtividade do personagem.

Intimidar: Personagens maiores são mais imponentes. Aplique este modificador aos testes de Intimidar do personagem e em dificuldades para resistir a efeitos de medo. Este modificador se anula contra oponentes do mesmo tamanho.

Deslocamento: Criaturas maiores conseguem dar passos mais largos, ocorrendo o oposto com as menores. Os modificadores de deslocamento não podem reduzir a movimentação da criatura a menos que 1m.

Altura e Peso: Valores de referência para altura e peso das criaturas conforme seu tamanho.

CAMUFLAGEM E COBERTURA

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando algum efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens... — onde você está, ou no espaço entre você e o inimigo.

Parcial: Ataques contra você têm 25% de chance de falha, não importa se a jogada de ataque acerta ou não (o atacante rola 1 dado, e se conseguir 2 ou menos, o ataque falha). O teste de erro por camuflagem deve ser feito depois do teste de acerto do ataque. Acertos críticos sempre são bem-sucedidos e dispensam teste de camuflagem.

Total: Você recebe camuflagem total quando seus inimigos não podem vê-lo — por exemplo, em uma câmara completamente escura ou caso esteja invisível de alguma forma. A chance de falha em camuflagem total é 50% (o atacante rola 1 dado, e se conseguir 4 ou menos, o ataque falha).

Na camuflagem total, seus inimigos devem ser capazes de lhe encontrar por outro meio que não seja a visão, mesmo que seja uma localização aproximada. Se não puderem, não poderão lhe atacar e qualquer tentativa será uma falha automática. Também não poderão usar técnicas ou poderes que não precisem de teste de acerto, porém precisem que se conheça a posição do alvo (como técnicas de controle mental).

Para saber a localização aproximada dos inimigos, é necessário teste de Furtividade contra Prontidão ou Procurar (ver pág. 41) ou receber a informação por um aliado com Sensor (ver a seguir).

Em contrapartida, caso você não consiga enxergar o inimigo e for atacado por ele, estará *desprevenido*.

Personagens com habilidades de Sensor (como a aptidão Sensor ou o Kagura Shingan) sempre têm a localização exata das criaturas e não são afetados pelo erro de camuflagem. Se alguém com Sensor avisar a um aliado sobre o posicionamento do inimigo, ele poderá ataca-lo, mas ainda sofre o erro de camuflagem.

Ataques em área podem não ser afetados pela camuflagem de um ambiente. Caso o tamanho da área de ataque seja maior que as chances de erro, o atacante não precisa rolar o teste de erro.

Isso significa dizer que a área de ataque deve corresponder a 25% da área da camuflagem parcial ou 50% da área da camuflagem total. Entretanto, ainda é necessário que o atacante conheça a localização aproximada de seu alvo.

A menos que a regra diga o contrário, efeitos de camuflagem em um mesmo ambiente não são cumulativos (ex: névoas e bombas de fumaça). Contudo, camuflagens de ambiente são cumulativas com penalidades individuais dos personagens e camuflagem de escuridão é sempre cumulativa com qualquer outra. Exemplo: a camuflagem sofrida por um personagem que tenha algum problema de visão é cumulativa com a escuridão, e ele precisa rolar dois dados de camuflagem diferentes.

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma pilha, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Você somente recebe cobertura quando ela existe antes do ataque do adversário (ou seja, uma barreira criada durante a defesa, ou correr para trás de uma parede durante o Evadir, não fornece bônus de cobertura).

Parcial: Cobertura parcial fornece +3 na precisão de defesa.

Total: Você recebe cobertura total quando seus inimigos não puderem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado por projéteis e ataques corporais. Para outros tipos de ataque, funciona como uma cobertura parcial.

Caso o atacante cause dano suficiente para ultrapassar a cobertura (quebrando a parede, por exemplo), você poderá sofrer o dano que restar deste ataque. Para saber mais, veja a seguir em Dureza e Quebra de Objetos.

DUREZA E QUEBRA DE OBJETOS

Algumas vezes é necessário quebrar um objeto, principalmente se ele estiver atrapalhando a passagem ou prendendo um aliado (como os efeitos Algumar e Barreira de Ninpou).

Tentar quebrar ou destruir um objeto inanimado — desde uma porta trancada até uma espada empunhada pelo oponente — é diferente de atacar uma criatura.

Atacando um Objeto: Acertar um objeto imóvel requer um teste contra defesa de dif 5. Um objeto em movimento tem defesa dif 9. Para um objeto sendo carregado por outra criatura, use a manobra desarmar (veja Manobras de Combate).

Caso o objeto seja de tamanho maior ou menor que o personagem, você pode aplicar os modificadores de ataque para CC e CD da Tabela de Tamanhos (pág. Tamanho das Criaturas).

Se você acerta o ataque, causa dano normal no objeto, reduzindo sua dureza ou danificando sua absorção.

Dureza: a dureza indica quanto de dano um objeto pode receber sem quebrar, e é verificada antes de aplicar o grau de dano. Se um objeto

com dureza 5 sofre um ataque de dano base 5, ele quebra, mas não quebra se o ataque causa 4 de dano base ou menos.

Cada vez que um objeto é danificado, mas não o suficiente para ser quebrado, sua dureza é reduzida em 2 pontos.

O Mestre pode determinar livremente a dureza de um objeto, mas pode usar a tabela de exemplo ao final para ter uma noção melhor na hora de escolher as durezas. Para armas, se necessário, pode calcular a dureza como sendo $10 + 5$ vezes o valor de seu dano (você não precisa se preocupar com as durezas das armas e pode simplesmente ignorá-las, a menos que alguém especificamente queira quebra-las).

Dureza contra Dano Fixo: multiplique a dureza por 2 quando comparar com Dano Fixo. Se o ataque tiver tanto dano comum quanto dano fixo, realize as comparações separadamente para saber o dano final.

Dureza de Barreiras: quando você se protege com uma barreira ou corre para atrás de alguma cobertura, como um muro ou árvore, o dano que receberia é subtraído pela dureza antes de aplicar o grau de dano.

Assim, se a Barreira possui dureza 7, e o personagem quer usá-la para defender uma técnica de 9 de dano, ela se quebra, e 2 de dano ultrapassam a sua proteção, que são sofridos pelo personagem com o grau definido no teste de ataque do inimigo.

Dureza Imaginária: é a dureza de substâncias gasosas, como o ar, fumaça e névoas. Essa dureza existe somente como critério de comparação, para saber se o gás é dissipado ou não por um ataque. Se a dureza imaginária não for informada, então o seu valor é 1.

Sempre que um ataque em área com explosões (ex: Katon) ou ventos (ex: Fuuton) for usado sobre a área do gás ou dentro dela, a sua dureza é reduzida. Se a dureza chegar a zero, ele se dissipa. A dureza imaginária segue todas as regras comuns para dureza de objeto, porém

COMBATE

não lhe protege contra danos (o dano base dos ataques não são reduzidos pela dureza imaginária!).

Dureza de Corpo: alguns poderes ou aptidões fornecem dureza ao próprio corpo do personagem, como é o caso do efeito Pele de Pedra (Doton) e a aptidão Resiliência (Akimichi). Nestes casos, a dureza protege o personagem contra todos os ataques e não é diminuída ou perdida, mesmo que o dano seja maior. A dureza do corpo não é acumulativa. Caso possua mais de um bônus do tipo, aplique somente o mais alto (a menos que a própria regra diga diferente).

Assim como qualquer dureza, cada 1 ponto de dureza de corpo reduz em 1 o dano base do ataque que você sofre. Se o ataque tem dano base 5 e você tem dureza de corpo 1, somente sofrerá 4 de dano base (e esse dano base é multiplicado pelo grau de dano).

Multi-ataques: Se o objeto ou criatura for alvo de um Ataque Múltiplo ou um efeito com divisão de danos (como o efeito Flechas de Ninpou), reduza o dano do ataque pela dureza antes de realizar a divisão do dano base. Para saber se o objeto quebra ou não, compare o dano base total sofrido pelo objeto contra a dureza.

Ignorando Durezas: algumas técnicas permitem ignorar parte ou totalmente a dureza de um objeto ou criatura. Neste caso, basta reduzir a dureza do objeto pelo valor ignorado, e então terá o valor final de dureza. Efeitos que ignoram dureza não são cumulativos: aplique somente o mais alto.

Absorção: é um parâmetro exclusivo das armaduras, construções e alguns mecanismos, funcionando como se fosse a Vitalidade deles. Neste caso, aplique o grau de dano e subtraia o dano total do valor de absorção da armadura, construção ou objeto. Se a absorção for reduzida a zero, o objeto é destruído ou inutilizado (a depender de sua função).

Objeto	Tamanho	Dureza
Pote	Minúsculo	0
Pergaminho	Diminuto	0
Corda	Miúdo	0
Livro	Miúdo	0
Corrente	Miúdo	10
Cadeira	Pequeno	5
Porta de Madeira	Grande	5
Porta de Pedra	Grande	8
Porta de Ferro	Grande	10

DANO DE QUEDA

Caso o personagem caia de uma altura elevada, poderá sofrer dano pela queda. Você sofre 1 de dano fixo para cada 1m da altura da queda. O dano fixo por queda não pode ser maior que 2x o Vigor da vítima. Para quedas mortais (como cair de um precipício) a vítima pode instantaneamente entrar na condição *morrendo*, a depender da cena e dos critérios do Mestre.

Você pode realizar um teste de Acrobacia para amenizar a queda, como uma ação livre. Para cada 2 pontos acima de 9 que conseguir em seu teste, reduza em 1m a altura da queda. Caso a queda venha em virtude de um salto, você pode realizar a perícia Atletismo neste teste para suavizar o dano.

CONDIÇÕES PREJUDICIAIS

Estas são as condições prejudiciais que podem afetar os personagens. O personagem pode sofrer essas condições por ter sido alvo de um efeito, técnica, aptidão ou poder. As regras para se livrar de uma condição estão escritas no próprio efeito que a causou.

O Mestre também pode aplicar uma condição prejudicial ao jogador por necessidade da narração (um personagem que fique gripado pode receber a condição *fatigado* ou *exausto*, por exemplo). Neste caso, é o próprio Mestre que deve dizer como o jogador ficará livre da condição.

Se várias condições afetarem um mesmo personagem, aplique todas.

Se uma condição for mais grave que a outra, aplique somente a mais grave.

Se várias condições diferentes aplicarem penalidades de precisão, some as penalidades, porém até o limite de -3 em um mesmo teste.

As penalidades de uma condição nunca são aplicadas nos testes feitos para se livrar dela. Ou seja, se uma condição requer teste de Vigor para se livrar, este teste de Vigor não recebe suas penalidades (mas pode receber penalidades de outras condições diferentes).

Nos testes para se livrar de uma condição, a vítima deve sempre realizar um teste para cada condição que estiver sofrendo, mesmo as condições repetidas. Caso a condição atual tenha sido evoluída de outra (como de *Fatigado* para *Exausto*), deve primeiro passar no teste para retornar à condição menos grave e só depois fazer o teste para ficar totalmente livre.

Debilitado

Você sofre uma penalidade de -1 de precisão em todos os testes. Essa condição também pode ser aplicada somente a testes específicos. Exemplos:

- *Força debilitada*: você recebe -1 de precisão nos testes do atributo Força
- *Ataque debilitado*: você recebe -1 de precisão em todos os testes de ataque.

- *Defesa debilitada*: você recebe -1 de precisão em todos os testes de defesa e na Esquiva.

Essa condição pode ser aumentada, porém a penalidade limite em qualquer teste é de -3 de precisão (exemplo: debilitado -2; debilitado -3).

Sempre que precisar aplicar uma condição prejudicial que não esteja listada aqui, o Mestre pode usar esta como penalidade genérica.

Agarrado

Preso em combate corpo-a-corpo através da manobra agarrar. Você fica *impedido*.

Amedrontado

Se estiver sozinho (ou se seus aliados também estiverem nessa condição), você foge tão rápido quanto possível, ou se encolhe se não puder fugir. Você fica *debilitado* e não pode atacar (porém mantém as ações que tem direito). Esta condição acaba quando não estiver mais na presença da fonte de seu medo.

Condição mais grave: Aterrorizado.

Amputado

Sem um dos braços ou mãos. Um personagem *amputado* não pode utilizar armas que necessitem de ambas as mãos e não pode realizar selos de mão, a menos que possua a aptidão Mestre dos Selos e Prestidigitação 14 (ver mais na aptidão).

Assustado

Você se afasta da origem do seu medo da melhor maneira possível, mas sem fugir do combate. Caso não possa se afastar, fica *debilitado*. Esta condição acaba quando não estiver mais na presença da fonte de seu medo.

Condição mais grave: Amedrontado.

COMBATE

Aterrorizado

Se estiver sozinho (ou se seus aliados também estiverem nessa condição ou *amedrontados*), você foge tão rápido quanto possível, ou se encolhe se não puder fugir. Você fica *atordoado*. Esta condição acaba quando não estiver mais na presença da fonte de seu medo.

Condição mais grave: Paralisado.

Atordoado

Você não pode realizar ações (nem mesmo ações livres), mas pode realizar reações, como Esquiva.

Condição mais grave: Indefeso.

Caído

Você está deitado no chão, fica com *Combate Corporal debilitado (-3)* e *reações de defesa debilitadas (-3)* contra ataques corpo-a-corpo e ataques em área. Em contrapartida, recebe *cobertura parcial* contra ataques à distância de outros tipos (+3 de precisão nas defesas). Ficar de pé é uma ação de movimento.

Cego

Você é incapaz de enxergar e sofre penalidades de uma *camuflagem visual total*. Não pode fazer testes de Procurar e Prontidão (visual) ou realizar qualquer outra atividade que exija visão (como leitura, por exemplo).

Confuso

Se comporta de modo aleatório. Role 1 dado para determinar a ação:

- 1-2) Foge.
- 3-4) Ataca a criatura mais próxima.
- 5-6) Não faz nada (fica gaguejando coisas sem sentido).
- 7-8) Age normalmente.

Desprevenido

Com a guarda baixa. Você está com a *defesa debilitada (-3)* e perde qualquer bônus de Esquiva que possua.

Estável

Inconsciente, mas não morrendo, com um total de pontos de Vitalidade entre -11 e -20. Um personagem que esteja morrendo e seja estabilizado não recupera sua Vitalidade imediatamente, mas deixa de perder pontos de Vit a cada turno.

Exausto

Você está *lento*, com *ataque debilitado (-3)* e *defesa debilitada (-3)*. Você ficará *inconsciente* se sofrer esta condição pela segunda vez ou se sofrer a condição *fatigado*.

Condição mais grave: Inconsciente.

Fascinado

Você fica se movendo aleatoriamente, sem realizar nenhuma outra ação a não ser prestar atenção ao efeito fascinante, enquanto o efeito durar. Qualquer ameaça potencial permite um novo teste contra o efeito do fascínio. Qualquer ameaça óbvia, como um ataque, automaticamente quebra o fascínio, e você se defende normalmente.

Fatigado

Você está *lento*, com *ataque debilitado* e *defesa debilitada*. Se sofrer esta condição pela segunda vez, ficará *exausto*.

Condição mais grave: Exausto.

Fintado

Enganado por uma finta do inimigo ou por sua velocidade. Você fica com a *defesa debilitada (-2)*.

Flanqueado

Atacado simultaneamente por dois inimigos posicionados em lados opostos. Você fica com a *defesa debilitada* contra esses dois inimigos.

Impedido

Fisicamente impedido de se deslocar. Você tem liberdade quase total de movimentos, mas algo o impede de sair do lugar (exemplo: ter uma das pernas presa). Você fica com *ataque debilitado* e *defesa debilitada* e não pode utilizar Esquiva ou Antecipar contra ataques em área, ficando com defesa fixa igual a 9.

Condição mais grave: Indefeso.

Inconsciente

Você perdeu a consciência por algo alheio à sua vontade, ou por estar descansando. Você fica *indefeso* e não pode realizar qualquer ação, nem mesmo ações puramente mentais. Esta condição acaba quando você recupera a consciência.

Indefeso ou Paralisado

Completamente incapaz de agir ou se defender, mas pode realizar ações e testes para se livrar do efeito que aplicou a condição. Ataques contra você são considerados sucessos automáticos e você pode sofrer golpe de misericórdia.

Lento

Você se move a metade de seu deslocamento normal e não pode usar as manobras corrida ou Investida.

Condição mais grave: Fatigado

Morrendo

Sangrando, inconsciente e próximo da morte. Um personagem que estiver morrendo terá entre -11 e -20 de Vitalidade e não poderá realizar qualquer ação. Caso consiga ser curado do sangramento, esta condição acaba, e você fica *estável*.

Ofuscado

Com a visão prejudicada. Você fica *debilitado* nos testes de ataque. Também fica *debilitado* em todo teste de perícia ou atributo, a menos que a ação possa ser feita sem o uso da visão.

Sangrando

Você perde 2 pontos de Vitalidade no início de cada turno. É possível sofrer múltiplos efeitos de sangramento ao mesmo tempo (sangramento x2 para 4 pontos de Vit por turno; x3 para 6 e assim por diante). Estabilizar o sangramento requer um teste de Vigor (dif 18, reação no início do turno) ou Medicina (dif 16, ação padrão) e cada teste de estabilização anula um nível de sangramento por vez.

Esta condição é imediatamente aplicada quando você sofre um acerto crítico, a menos que este crítico já tenha qualquer outra penalidade. Neste caso, você recebe 1 nível de sangramento para cada 4 de dano base do ataque sofrido. Você também pode usar esta condição para simular outras situações de perda contínua de Vit (como uma doença).

Sufocamento

Impossibilitado de respirar. Um personagem que não possa respirar pode realizar um teste de Vigor por turno para prender a respiração como uma ação livre (a dificuldade é determinada pelo Mestre ou pelo efeito que causou o sufocamento). O teste aumenta em +1 nível de dificuldade a cada turno. Cada vez que falhar, o personagem receberá o dano fixo de sufocamento (o dano é determinado pelo efeito; caso não seja, será igual ao NC). Quando a vitalidade chegar a zero, o personagem fica *inconsciente*. Se permanecer sufocado, sofrerá dano até a morte.

Surdo

Você não consegue escutar, e fica com a *iniciativa debilitada* (-3). Também não pode fazer testes de Procurar e Prontidão (auditivos).

Tonto

Você perde sua ação de movimento, porém mantém as demais ações. Você ainda pode trocar sua ação padrão por ações menores (ou seja, trocar para ter uma ação de movimento ou uma ação parcial).

Condição mais grave: Atordoado.

PERGAMINHO V: O MESTRE E O JOGO



O QUE É MESTRAR?

"Mestrar" nada mais é que inventar um enredo básico, descrever o ponto de partida aos jogadores e perguntar o que eles desejam fazer. Então, narrar as consequências dessas ações.

Digamos que você inventa um ponto de partida clássico: os personagens estão todos juntos em uma pequena festa. Então, descreve um bando de ladrões entrando no lugar, armas em punho, exigindo o dinheiro de todos. E agora? O que os jogadores farão?

Você pode achar que eles vão enfrentar os ladrões — e provavelmente está certo. Mas talvez um dos jogadores decida se esgueirar pela porta dos fundos, para tentar descobrir se há mais ladrões lá fora.

Talvez outro jogador queira intimidar os ladrões através de seu porte físico ou status, afugentando-os. Os jogadores são livres para fazer suas escolhas — inclusive escolhas que você não esperava. Não cabe ao mestre forçá-los a nada. Você apenas pede que façam testes, e descreve o resultado de suas ações.

Mestrar é proporcionar a diversão do grupo através do RPG. É ter poder absoluto, mas saber usá-lo bem. Um bom mestre não lança um exército de milhares de inimigos contra um grupo de iniciantes — você pode fazer isso, mas todos os personagens vão morrer, o que não é divertido. Da mesma forma, um bom mestre não coloca os jogadores em combate contra dois inimigos doentes e manetas — isso é fácil demais, e vitórias sem desafio também não são divertidas.

Como mestre, você vai costurar as ideias e interpretação dos jogadores em uma história coesa. Todos constroem a história juntos, enquanto jogam. Mas é você quem a conduz.

O que eu posso ou não fazer pelas regras?

O Mestre e os jogadores podem fazer qualquer coisa! A diversão e a fluidez do jogo são sempre mais importantes que qualquer regra. Ainda assim, é importante considerar algumas coisas.

As regras do livro são um guia, mesmo que não seja absoluto. Então, a menos que o Mestre decida de forma diferente, você somente pode fazer algo que esteja escrito nas regras. Ignorar regras sem qualquer critério é como querer jogar Xadrez usando regras de Damas!

Esta é uma noção importante porque o *Shinobi no Sho* é baseado em um anime shounen. Porém, acima de tudo, é um RPG. Nem tudo que é possível no anime é possível também no SnS.

Mas, no fim, as regras existem para servir ao Mestre e aos jogadores, e não o contrário. Regra de mais pode ser ruim, e regra de menos também. Assim, o Mestre precisa avaliar quando é realmente bom ser exigente com as regras e quando isso vai atrapalhar o jogo. Repetindo: a diversão vem em primeiro lugar!

PERSONAGENS DO MESTRE

Os personagens jogadores são os protagonistas da história. No entanto, além deles, suas aventuras vão incluir inúmeros outros personagens — interpretados pelo mestre. Desde o grande vilão até o garoto que cuida dos cavalos, o mundo é povoado por gente com personalidades distintas.

É importante criar coadjuvantes divertidos e marcantes, para que seus jogos não pareçam um deserto povoado apenas por zumbis sem mente. Esses coadjuvantes (chamados personagens do mestre, ou “PdMs”) são

construídos da mesma forma que os personagens jogadores. Mas você não precisa preencher fichas de personagem, calcular estatísticas ou escolher aptidões para todos eles. Na verdade, são raros os PdMs que merecem esse tratamento de luxo!

Só precisam de fichas os inimigos que os heróis podem enfrentar, aliados importantes (cujas características serão relevantes em combate) ou outros que tenham influência direta sobre os PJs. Para os demais, um nome e traços gerais de personalidade são suficientes. E para personagens incidentais (a garçonete do bar, o mendigo da esquina, o barão visto de longe...) nem mesmo um nome pode ser necessário.

Alguns mestres gostam de incluir PdMs que acompanham o grupo — seja como companheiros e iguais, seja como conselheiros, ou mesmo protegidos. Não há problema em fazer isso. Apenas lembre-se que os PdMs são coadjuvantes. Por mais que você goste de seus PdMs, nunca faça com que sejam o centro das atenções. Esse papel cabe aos jogadores.

Assim, os PdMs não devem oferecer respostas de enigmas, apontar o curso de ação “certo” ou salvar a pele dos jogadores em caso de perigo. Se você precisar incluir um ninja poderoso acompanhando o grupo, faça com que ele morra ou desapareça no início da aventura, para que não possa auxiliar os PJs.

Dica para fichas de PdMs: Se o PdM for de grande importância para a trama, ou apareça mais de uma vez perante o grupo (como um grande vilão a ser enfrentado no final), siga todas as etapas de criação de ficha que um personagem jogador normalmente teria.

Se o PdM for um inimigo ou aliado que aparece somente em uma missão, não precisa seguir todos os passos de criação da ficha à risca.

O MESTRE E O JOGO

Defina o nível limite, o estilo de combate do PdM e distribua o máximo de pontos possível nos Atributos usados no estilo de combate definido.

Assim, se o PdM for um usuário de Taijutsu, coloque o máximo possível em Força, Agilidade e Vigor; se for um usuário de Ninjutsu, o máximo possível em Destreza, Agilidade e Espírito; e se for usuário de Genjutsu, opte por Inteligência, Agilidade e Espírito. Para usuários de Nin e Gen, é possível focar em Percepção no lugar de Agilidade.

Feito isso, compre as Aptidões e Poderes necessários. Se o PdM for focado em Agilidade, lembre-se de comprar Reflexos, e se for focado em Percepção, lembre-se de escolher o efeito Barreira (Ninpou e Elementos).

Não precisa distribuir os pontos de Perícia: use os níveis dos Atributos para qualquer teste de Perícia que por ventura seja necessário. Assim, se precisar fazer um teste de Furtividade, use a Agilidade como precisão.

Você também pode aumentar ou diminuir livremente a quantidade de Vitalidade e Chakra do PdM conforme a necessidade.

Capangas: são PdMs extremamente fracos em comparação aos PJs. Um civil empunhando uma arma qualquer, é um capanga. Um ladrão pé-de-chinelo que assalta vítimas desavisadas na estrada é um capanga. Até um animal selvagem pode ser um capanga.

Não perca tempo construindo a ficha de um capanga. Defina uma precisão para seus testes de ataque e outra para seus testes de defesa ou Esquiva. Normalmente, usar 3 + Nível da Campanha é um bom parâmetro. Você pode escolher qualquer valor para o dano dos ataques do capanga, desde que seja entre o Limite de Poder e o Nível da Campanha. Normalmente, usar NC -3 é um bom parâmetro.

Dica: Para facilitar, você ainda pode usar o Gerador de PdMs capangas disponível para [download](#) no site do Projeto SNS. Este gerador tem 3 modelos diferentes de ficha (para Ninjutsu, Taijutsu e Genjutsu), mas é recomendado usar estes Capangas do gerador em NC mais baixo que o nível dos Jogadores.

Os capangas são ainda sujeitos às seguintes regras:

- Capangas não podem ter acertos críticos contra não-capangas nem usar golpe de misericórdia (ou seja, conseguem no máximo Grau de Dano 3 em seus ataques).
- Não-capangas podem simular 1 dado em testes de ataque contra capangas (em geral não se pode simular 1 dado em testes de ataque). Nesse caso, considere que seu acerto no ataque foi igual a 8 + sua precisão, e o capanga deve se defender contra esse valor. Ainda é necessário rolar 2d8 para determinar o grau de dano.
- Capangas não ganham ataque oportuno contra não-capangas.
- Capangas possuem somente 1 ponto de Vitalidade (com exceção de Parceiros, que podem ter valor maior determinado explicitamente).
- Capangas falham automaticamente em qualquer teste de Atributo ou Perícia (com exceção de Parceiros, que somente têm essa restrição se for dito explicitamente).

PLANEJANDO COMBATES

Você pode planejar os combates das aventuras de diversas formas e não há exatamente um jeito certo de se fazer isto. Assim, o que você vai encontrar aqui são algumas sugestões e dicas para começar a encontrar seu próprio jeito de construir as cenas de lutas no SNS.

O MESTRE E O JOGO

O primeiro ponto é definir quantos combates haverá na aventura e quanto tempo os personagens terão para descansar entre um combate e outro (muito, pouco, nenhum...). Isso é importante porque, se houver muitos combates e pouco tempo de descanso, dificilmente os jogadores irão sobreviver ao chegar no *Boss* (o chefe, o PdM antagonista principal da aventura).

Caso tenha algum receio de que os PJs estejam muito cansados e feridos quando chegarem no *Boss*, use somente capangas nas primeiras lutas. Use um capanga para cada PJ e, de preferência, com somente 1 de Vitalidade. Se o grupo de jogadores possuir ataques em área, ou outras formas de lutar contra muitos inimigos, você pode aumentar a quantidade total de capangas até o dobro.

Para a luta contra o *Boss*, o primeiro passo é escolher o NC dele. Use como base a quantidade de PJs e os seus NCs. Um bom parâmetro é somar a quantidade de jogadores ao número do NC deles, e usar o resultado como o NC do *Boss*.

Exemplo: se o grupo possui 3 personagens de NC 7, o *Boss* pode ter NC 10 (NC 7 + 3). Mesmo com este parâmetro, tente usar no máximo um PdM de 4 NCs mais alto que os jogadores. Se o grupo de jogadores for muito grande, ou tiver Parceiros, use capangas para equilibrar a luta (isso se o próprio *Boss* não tiver Parceiros também).

Note que os capangas são o grande coringa do balanceamento de combates. Se a cena permitir, você pode acrescentar, remover ou nocautear capangas sempre que sentir que a luta está fácil ou difícil demais.

Exemplo: se o grupo está lutando no esconderijo inimigo, você pode ir acrescentando capangas aos poucos, à medida que o alarme de intrusos vai alertando os criminosos.

TENDÊNCIA DE UM PERSONAGEM

A tendência de um personagem ou criatura indica seu comportamento, sua filosofia de vida, sua forma de ver o mundo. Na ocasião certa, ser bondoso, maligno, leal ou caótico pode salvar sua vida. Ou condená-la.

As tendências também servem como ferramentas para orientar o comportamento dos personagens jogadores e personagens do mestre — mas são apenas guias gerais. Ninguém é totalmente consistente, e duas pessoas de mesma tendência podem ser muito diferentes. Você ainda é livre para escolher a personalidade de seu personagem como quiser.

O EIXO ÉTICO: BEM E MAL

Bondade. Muitos alegam ser “bons” apenas porque não praticam o mal — o que é totalmente falso. Aquele que é Bondoso faz sacrifícios pessoais para ajudar os outros. Ativamente procura realizar boas ações, protegendo a vida, o bem-estar e a dignidade das criaturas vivas, sem pedir ou esperar recompensa: para ele, ajudar pessoas em necessidade é uma atitude natural, a coisa certa a fazer. Pessoas Bondosas também demonstram clemênci, aceitando a rendição de um inimigo e tratando-o com compaixão ou mesmo gentileza. Um pedido de perdão sempre será aceito por uma pessoa verdadeiramente boa.

Neutralidade. Uma pessoa eticamente Neutra sabe viver em harmonia e colaborar com seus semelhantes, mas em geral espera receber algo em troca — mesmo que seja apenas reconhecimento e gratidão. Só fará sacrifícios por pessoas queridas, ou quando tiver algo a ganhar (e nesse caso não será realmente um sacrifício). Por outro lado, alguém Neutro também hesita em prejudicar ou ferir outros; mesmo se não há risco de punição imediata, essa pessoa iria pelo menos se sentir desconfortável

ao cometer um ato cruel. Seres Neutros podem às vezes causar sofrimento a alguém, mas não de forma rotineira.

Maldade. Seres Malignos provocam dor, morte e angústia, por satisfação ou ganho pessoal. Podem fazê-lo por crueldade (prazer com a dor alheia) ou simples indiferença ao bem-estar de outros. Magoam, ferem e matam sem restrições, sempre que acham apropriado. Muitos são incapazes de compaixão; acham que os fracos e ineptos simplesmente merecem tudo que lhes aconteça. Nos raros momentos em que decidem praticar algum ato virtuoso, esperam recompensa — e se não a recebem, sentem-se injustiçados e buscam vingança.

O EIXO MORAL: LEI E CAOS

Lei. Pessoas Leais cumprem seus deveres, respeitam a lei, a autoridade e a tradição. Dizem a verdade, não importando as consequências. São honestos, confiáveis, fiéis e obedientes — mas também podem ser literais e teimosos, ter mente fechada e dificuldade para se adaptar a situações novas. Muitas vezes são ingênuos, achando que todos são sinceros e dignos de confiança. Por outro lado, também acreditam que todos têm obrigações, e podem ser intolerantes com aqueles que não as cumprem.

Neutralidade. Alguém moralmente Neutro obedece a leis e ordens, mas apenas até onde seus sentimentos e convicções pessoais permitem. Diante de uma decisão importante, pode optar por seguir algum ensinamento (de seus pais, mestre, igreja...) ou apenas seu bom senso. Pessoas Neutras em geral são sinceras no que dizem, mas também acham natural mentir, enganar ou esconder fatos que poderiam trazer problemas — especialmente quando acreditam que a mentira é inofensiva, ou que a verdade causará ainda mais estrago.

Caos. Uma pessoa Caótica segue seu coração, não aceitando que outros digam o que é certo ou errado. Liberdade é algo precioso para elas. São imprevisíveis, fazem o que querem quando querem e mudam de ideia o tempo todo. Alguém Caótico tem facilidade para lidar com o inesperado, adaptar-se ao novo e aceitar coisas diferentes — mas também dificuldade para seguir ordens, atuar em equipe, agir com responsabilidade e manter a palavra. Pessoas Caóticas mentem com naturalidade, e só cumprem promessas quando acham isso importante.

AS NOVE TENDÊNCIAS

Bem, mal, lei, caos e neutralidade combinam-se em nove tendências. Pessoas e criaturas convivem melhor com aqueles de tendência igual ou parecida. Personagens jogadores normalmente têm boa índole (sendo Bondosos ou Neutros), enquanto que seus adversários costumam ser Malignos.

Um personagem ou criatura se comporta de acordo com sua tendência na maior parte do tempo — mas não o tempo todo.

Um personagem Leal pode, uma vez ou outra, violar uma regra ou quebrar uma promessa. Um personagem Maligno pode, por alguma razão, ajudar uma pessoa em apuros. No entanto, atitudes que contrariam a tendência são raras, jamais constantes.

Leal e Bondoso (LB). Pessoas Leais e Bondosas fazem o que é esperado de uma pessoa justa, respeitando a lei e sacrificando-se para ajudar os necessitados. Cumprem suas promessas e dizem a verdade. Quando não assumem a liderança, são fiéis a seus comandantes. São intolerantes com o mal; mesmo sendo capazes de perdão e compaixão, acreditam que todo crime precisa ser punido e o mal, destruído.

O MESTRE E O JOGO

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, vai explicar que roubar é errado, comprar comida para ela e sua família, e então levá-la até um guarda da milícia.

Neutro e Bondoso (NB). São pessoas de bom coração, que sentem prazer e com a felicidade de outros. Colaboram com as autoridades, mas não se sentem obrigadas a fazê-lo — acham que ajudar o próximo é mais importante que seguir ordens ou leis.

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, ajuda tanto a criança quanto o comerciante roubado. Não tentará punir a criança (talvez apenas dar-lhe um bom susto).

Caótico e Bondoso (CB). São espíritos livres que promovem o bem, mas preferem seguir seus próprios instintos e convicções, em vez de confiar em regras. Não acham errado mentir, trapacear e roubar para trazer bem-estar e alegria a outros. Também se preocupam em proteger a liberdade alheia, muitas vezes combatendo tiranos e regentes opressores.

Diante de uma criança roubando pão, ajuda a encobrir a fuga da criança. Pode até orientá-la a roubar de comerciantes ricos e inescrupulosos, e também dividir seu roubo com outros famintos.

Leal e Neutro (LN). Pessoas metódicas e disciplinadas, que obedecem às leis e cumprem suas promessas a qualquer custo — pouco importando quem é beneficiado ou prejudicado. Alguns adotam uma disciplina mais pessoal, enquanto outros tentam impor suas normas a todos ao redor. Sua sinceridade pode ser dura; dizem o que pensam e não mentem, mesmo quando a verdade pode magoar ou prejudicar alguém.

Diante de uma criança faminta roubando pão, vai impedir o roubo e avisar a milícia, ou levar a criança às autoridades.

Neutro (N). Indivíduos com esta tendência costumam ser indiferentes, fracos em suas convicções, sem grandes preocupações morais ou éticas. Ou então lutam ativamente pelo equilíbrio entre bem, mal, lei e caos, já que um não existe sem o outro. Usam simples bom senso para tomar suas decisões, e no geral fazem aquilo que parece ser uma boa ideia. Preferem estar com pessoas Leais e Bondosas; é sempre melhor viver com gente sincera e generosa, em vez de alguém que tenta tirar vantagem de você.

Diante da criança que rouba pão, uma pessoa verdadeiramente Neutra em geral não se envolve, a menos que tenha alguma ligação pessoal com a criança ou o comerciante.

Certas criaturas — todos os animais e a maioria dos construtos — não possuem nenhuma moral ou ética. Não sabem a diferença entre certo e errado. Agem seguindo seu instinto ou programação, sem a capacidade de fazer escolhas reais. Uma serpente gigante e um guardião golem podem ser perigosos, mas não Malignos; apenas fazem aquilo que foram criados para fazer. Estas criaturas também são consideradas Neutras.

Caótico e Neutro (CN). Fazem o que bem entendem, quando bem entendem, sem se importar com o que outros pensam. Valorizam a própria liberdade, mas sem preocupação ou respeito pela liberdade dos outros. Embora não aceitem autoridade, também não lutarão contra ela, exceto quando essa autoridade tenta impedi-los de fazer algo. São impacientes e imprevisíveis, até parecem loucos, mas quase nunca decidem fazer algo que traga prejuízo ou dano para si mesmos.

Diante de uma criança roubando pão, faz o que parecer mais divertido. Talvez ajude na fuga da criança, ou aproveite a distração para pegar seu próprio pedaço.

O MESTRE E O JOGO

Leal e Maligno (LM). Estes vilões acreditam que ordem, tradições e códigos de conduta são mais importantes que liberdade, dignidade e a vida — especialmente de outros. Podem estar presos a tabus, códigos de honra, devoções a deuses ou temor por maldições. Seguem leis pessoais ou impostas por líderes, sentindo-se seguros e confortáveis ao fazê-lo, mesmo causando sofrimento alheio. São metódicos e organizados. Muitos respeitam regras de combate e cumprem a palavra, mesmo frente a heróis inimigos.

Diante da criança faminta roubando pão, trataria de castigar o pequeno ladrão ali mesmo — ou entregá-lo à milícia para receber a punição mais severa!

Neutro e Maligno (NM). São egoístas e mesquinhos, colocando a si mesmos sempre em primeiro lugar. Pegam o que querem, pouco importando quem precisam roubar ou matar. Quando fazem algum tipo de aliança, é apenas para tirar vantagem do parceiro e traí-lo no momento oportuno. Adotam regras para quebrá-las em seu próprio benefício no minuto seguinte.

Diante da criança roubando pão, ameaça entregá-la à milícia se não obedecer suas ordens. Pode até chantagear seus pais, tomando tudo que possuem.

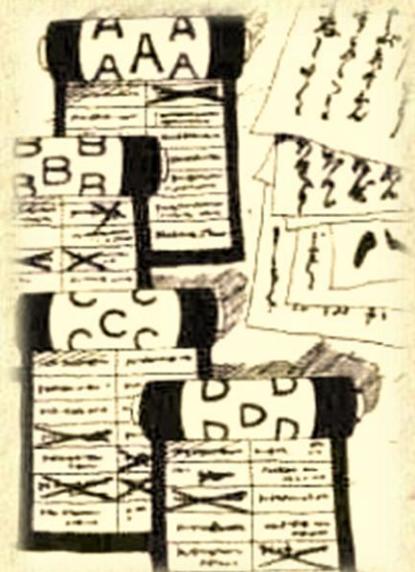
Caótico e Maligno (CM). Diferente de alguém que apenas não se importa com outros, estes monstros são verdadeiramente cruéis, tirando prazer do sofrimento alheio. Torturam e matam por diversão ou necessidade perversa. São brutais, violentos e imprevisíveis, capazes de qualquer coisa. Por todos estes motivos, é quase impossível que consigam viver em sociedade — você não encontra um destes andando pelas ruas com frequência. Têm dificuldade em fazer planos e só trabalham em equipe quando obrigados por força ou intimidação.

Mataria a criança. E o comerciante. E quem mais estivesse por perto.

MISSÕES

As Vilas Shinobis são estruturas militares de um determinado país. Entretanto, viver apenas como dependente de um país não sustentaria a custosa vida em um vilarejo shinobi. Como qualquer outra cidade do mundo, um vilarejo depende muito de dinheiro para sustentar seus diversos setores de vida, como saúde e energia elétrica. Além disso, mesmo shinobis mercenários precisam de dinheiro para poder viver.

Está é a função das Missões. São elas quem garante os recursos monetários das Vilas efetivamente, e que dependem totalmente delas para existir. Tanto que muitas Vilas podem entrar em guerra apenas pela disputa de mercado das missões. Vilas grandes e prósperas não apenas realizam grandes quantidades de missões como também devem possuir shinobis de grande valia e capacidades, o que estimula o crescimento como um todo de toda a Vila. Alguns shinobis foragidos chegam a matar outros apenas devido à concorrência no mundo criminoso.



Missões feitas por shinobis, independente do Rank, são extremamente custosas para os contratantes, principalmente em uma das Cinco Grandes Vilas Shinobis, que possuem alta taxa de sucesso e qualidade. Apenas pessoas ricas ou grupo de pessoas de renda média podem custear um time de shinobis para ajudar. Por serem tão onerosas, as missões dos shinobis podem praticamente envolver tudo que o contratante desejar, desde a colher uma plantação ou assassinar um

O MESTRE E O JOGO

político influente em um país. Logicamente as Vilas definem os melhores shinobis para o devido tipo de missão, e, às vezes, podem se negar a aceitá-las de acordo com os seus princípios.

O preço para alugar um time de shinobis (como é comumente chamado, mas tecnicamente trata-se de um contrato de uso dos shinobis por parte das Vilas) pode ser encontrado abaixo assim como a recompensa dos próprios shinobis, que são aproximadamente 20% do custo da missão (divido entre os participantes da mesma).

A unidade monetária do mundo é chamada de Ryo.

Missões Rank D: Missões simples de serem feitas. Geralmente possuem baixo grau tanto de dificuldade quanto de perigo. O máximo de perigo que você pode achar é um encontro não programado com bandidos e inimigos não treinados em qualquer arte de luta.

- **Custo da Missão:** 10.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 100 Ryo.
- **Bônus:** +10 por membro a menos (em todas as missões se supõe que o grupo é formado por quatro shinobis, para cada membro a menos você recebe um bônus devido ao aumento da dificuldade).

Missões Rank C: Tais missões envolvem qualquer missão simples fora do vilarejo, mas nunca fora do país. Possuem um grau leve de perigo e de dificuldade variada. São exemplos: proteger clientes de bandidos (pessoas ricas, geralmente) ou mesmo fazer guarda em alguma expedição. Missões de Rank D efetuadas em cidades distantes ou fora do país são automaticamente tratadas como de Rank C.

- **Custo da Missão:** 20.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 300 Ryo.
- **Bônus:** +30 por membro a menos.

Missões Rank B: São missões que possuem um risco relativo de encontro com outros shinobis de vilas diferentes, ou mesmo Nukenins (shinobis foragidos). Tais missões são extremamente mais caras se comparadas com as missões de Ranks anteriores devido ao grau de periculosidade. A partir deste Rank, apenas Chunins e Jounins podem ser recrutados e as missões envolvem a escolta de pessoas importantes (líderes de cidades pequenas e médias), proteção de um alvo civil ou militar ou mesmo destruição de outro alvo civil ou militar.

- **Custo da missão:** 40.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 600 Ryo.
- **Bônus:** +60 por membro a menos.

Missões Rank A: Possuem 80% de chance de encontro com shinobis inimigos. Tais missões também possuem alta taxa de mortalidade se comparada com as outras missões. Geralmente envolve infiltração em território inimigo ou proteção de alguém muito importante, como um político influente num país inteiro, ou mesmo a eliminação deste político.

- **Custo da missão:** 80.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 1.000 Ryo.
- **Bônus:** +100 por membro a menos.

Missões Rank S: Tais missões possuem 100% de chance de encontro com shinobis inimigos, ou mesmo infiltrar-se em outra Vila Oculta. São as mais perigosas e possuem a maior taxa de mortalidade. Apenas a elite shinobi do vilarejo participa de tais missões e envolve eliminação de políticos influentes no mundo inteiro, shinobis importantes ou mesmo a proteção de um Líder de Vilarejo ou Daimyo (regente de um país).

O MESTRE E O JOGO

- **Custo da missão:** 200.000 Ryo ou mais, dependendo da grandiosidade da missão.
- **Shinobi Recebe:** 2.000 Ryo.
- **Bônus:** +300 por membro a menos.

Nukenins: Shinobis que fugiram de suas vilas para seguir seus próprios objetivos ou que cometem crimes graves e viram a fuga como sua melhor solução. Achar tais shinobis e levar à sua própria Vila confere grandes recompensas aos felizardos. Os shinobis foragidos são divididos em Ranks assim como as missões, variando este Rank principalmente de acordo com o poder deste e o crime que cometeu (ou crimes).

Alguns destes shinobis podem possuir requisitos impostos pela Vila que colocou tal recompensa. Descumprir tal objetivo pode ocasionar em vários desfechos (como anular a recompensa, oferecer bônus, ou diminuir a recompensa. Tudo depende do motivo dele está sendo caçado).

Todas as vilas possuem o chamado Bingo Books, um pequeno livro contendo todas as informações sobre os principais procurados e quanto vale cada um deles. Este livro está à disposição de todos os Jounins e ANBU de qualquer Vila. Em outras situações, estes livros podem também estar disponíveis no submundo criminoso dos shinobis, onde foragidos caçam outros foragidos atrás de dinheiro, deixando o que sobrar do capturado em locais seletos, denominados Pontos de Troca. Estes pontos sempre são bem disfarçados e escondidos, pois suas atividades são ilegais e seus organizadores também são caçados.

Geralmente as recompensas possuem uma tabela baseada no nível do shinobi procurado.



Naruto "Shinobi no Sho"

é seu guia de regras para trazer o mundo de Naruto aos seus jogos de RPG de mesa!

Neste Livro Básico, você encontra:

- Dados Básicos de Ambientação, para refrescar a memória sobre o mundo dos ninjas.
- Regras de Criação de Personagem, para você criar ninjas de vários níveis, desde Genin até Kage!
- Clãs com seus jutsus secretos e linhagens sanguíneas.
- Diversas Aptidões e Poderes com regras para você criar seus próprios jutsus!
- Sistema completo de testes e de combate!



9 7 8 8 5 8 9 1 0 5 - D 8 >

DESCUBRA SEU
ESTILO NINJA!

SISTEMA
D8