



# Naruto RPG

## Sumário

ficha

1. Introdução.
2. Atributos.
3. Perícias.
4. Vantagens.
5. Desvantagens.
6. Chakra.
7. Jutsus.
8. Regras e Testes.
  - 8.1 – Testes de atributo
  - 8.2 – Testes de perícia
  - 8.3 – Combate e deslocamento
  - 8.4 – Ferimentos e cura.
  - 8.5 –Experiência e nível.
9. Clãs.
10. Vilas.
11. Política.
12. Organizações.

notações (0+) :arredondado  
para cima

## 2. Atributos

Atributos são o que fazem de um ninja uma pessoa normal. Ou seja, todas as pessoas já nascem com características comuns, por exemplo, todos possuem força física, inteligência, e agilidade; mas nem todos nascem com um sharingan... A diferença reside no fato de os ninjas terem seus atributos normalmente mais desenvolvidos que um indivíduo comum, devido ao seu árduo treinamento. Os atributos possuem dois valores, um absoluto(Ab.) e um modificador(Mod.).

Os atributos são: Força, Destreza, Agilidade, Vigor, Inteligência, força de vontade, Percepção e Raciocínio.

Os valores dos atributos pode variar de 3 a 18, sendo a média de um ser Humano normal igual a 10 pontos.

### **Força(FOR):**

O atributo força reflete a força física bruta, ou seja, quanta força seu personagem pode aplicar em uma determinada tarefa.

Ele contribui para determina o dano básico que seus golpes causarão e quanto peso e força você poderá carregar e aplicar.

Valores médios de força:

10 - 11	Ino
12-13	Neji
14-15	Naruto
16-17	Choji
18+	Rock Lee

### **Destreza(DEX):**

O atributo Destreza reflete a precisão, coordenação, e a agilidade com a qual seu personagem consegue movimentar suas mãos e realizar tarefas manuais.

Ele contribui para determinar a precisão dos seus arremessos e golpes com armas brancas, bem como velocidade de selamentos.

Valores médios para Destreza:

10 - 11	Sakura
12-13	Naruto
14-15	Shikamaru
16-17	Sasuke
18+	TenTen

### **Agilidade(AGI):**

O atributo agilidade reflete sua velocidade, equilíbrio, e Graça ao se movimentar.

Tem papel fundamental nas lutas desarmadas, perícias acrobáticas e na iniciativa.

Valores médios para Agilidade:

10 - 11	Shikamaru
12-13	Neji
14-15	Naruto
16-17	Kiba
18+	Rock Lee

### **Vigor(VIG):**

O atributo vigor representa a resistência física do personagem.

Quanto mais elevado o vigor, mais o personagem agüentará em uma luta e mais jutsus realizará sem se cansar.

Valores médios para Vigor:

10 - 11	Ino
12-13	Shikamaru
14-15	Sasuke
16-17	Choji
18+	Naruto

### **Inteligência(INT):**

O atributo inteligência representa a perspicácia e capacidade de aprendizado do personagem.

Influencia na obtenção de suas perícias e serve de base para diversos testes de perícia.

Valores médios para Inteligência:

10 - 11	Hinata
12-13	Sakura
14-15	Neji
16-17	Sasuke
18+	Shikamaru

### **Força de Vontade(WILL):**

Se o vigor é a resistência física do personagem, a força de vontade é sua resistência mental. Determina coisas com a resistência do personagem a

interrogatórios e quanto tempo o personagem consegue se dedicar a uma única tarefa, como aprender uma nova técnica.

Valores médios para Força de vontade:

10 - 11	Ino
12-13	Sakura
14-15	Naruto
16-17	Sasuke
18+	Rock Lee

### **Percepção(PER):**

O atributo percepção representa tanto a qualidade de seus sentidos como a atenção que o personagem presta a eles.

Valores médios para Percepção:

10 - 11	Ino
12-13	Shikamaru
14-15	Sasuke
16-17	Hinata
18+	Neji

### **Raciocínio(RAC):**

O atributo raciocínio representa a velocidade de pensamento e reação do personagem frente a algum desafio. Juntamente com a Agilidade determina a iniciativa do personagem.

Valores médios para Raciocínio:

10 - 11	Ino
12-13	Kiba
14-15	Sakura
16-17	Sasuke
18+	Shikamaru

- **Determinando os valores de atributo**

Para se determinar os valores iniciais dos atributos, joga-se 3D6 por 8 vezes, uma para cada atributo. Os valores obtidos deverão ser distribuídos entre os atributos.

Mais 1D6 deve ser jogado, esses serão seus pontos de ajuste. Você pode distribuir esses pontos livremente entre seus atributos, desde que eles não ultrapassem 16 pontos no total, somando-se os dados mais os pontos de ajuste.

*Obs:* caso todos os seus atributos se igualem ou ultrapassem os 16 pontos, você não poderá usar nem um ponto de bônus.

- **Modificadores de atributo:**

Para cada valor de atributo existe um determinado modificador de atributo correspondente.

Os modificadores são usados para a maioria dos testes.

Modificadores:

Valor	Modificador
3--	-4
3-4	-3
5-6	-2
7-9	-1
10-11	+0
12-14	+1
15-16	+2
17-18	+3
19++	+1 para cada 2 pontos

Esses modificadores são usados em diversos testes e na determinação de

valores chave, como sua vitalidade e Fadiga.

- **Vitalidade e fadiga**

Vitalidade e fadiga são valores que representam o estado de saúde atual de seu personagem.

A vitalidade representa quanto dano físico e um personagem sofreu e quanto mais ainda poderá sofrer até que esteja totalmente incapacitado.

Fadiga representa a quantidade de stress, tanto físico quanto mental a que um personagem pode se submeter antes de entrar em colapso e desmaiar.

Os personagens humanos normais tem 5 níveis de vitalidade e 4 níveis de fadiga.

Em cada nível, um ninja tem  $Ab. vigor/2(0+) + Mod. De Will$  pontos para ambos, fadiga e vitalidade.

Assim, um ninja com vigor 12 e will 13 terá 7(6+1) pontos de vitalidade e fadiga. Ou seja, antes de decair ao próximo nível, o ninja deve perder 7 pontos de fadiga ou vitalidade.

Cada nível de vitalidade ou fadiga tem um respectivo redutor. Esses redutores são cumulativos com os redutores de fadiga ou vitalidade, não entre si, e devem ser aplicados a todos os testes que o ninja vier a realizar.

Vitalidade:

0	Saudável
- 1	Escoriado
- 3	Contundido
- 5	Ferido
- 7	Gravemente ferido
-10 *	Mortalmente ferido

Saudável: Em plenas condições físicas e pronto para o combate.

Escoriado: Arranhões e cortes superficiais, nada com o que se preocupar.

Contundido: Leves distensões musculares, grandes hematomas e cortes mais profundos. Essa deve ter doído.

Ferido: Ombros deslocados, cortes profundos, leves fraturas e concussões.

Ferido gravemente: Ossos quebrados, danos aos órgãos internos. É melhor ir ao hospital ver isso.

Ferido mortalmente: Hemorragias internas, fraturas expostas, rompimento de órgãos. Nesse estado, o ninja perde 1 ponto de vitalidade por hora. Pode apenas realizar 1 ação de movimento ou uma ação padrão por turno, e mesmo assim isso lhe custa 1 ponto de vitalidade por ação.

Fadiga:

0	Descansado
-2	Ofegante
-4	Fadigado
-7	Exausto

Descansado: O ninja está descansado e pronto pra ação.

Ofegante: Esta mais difícil de respirar mas tudo bom.

Fadigado: Os músculos estão ardendo e mal consegue respirar.

Exausto: Câimbras se espalham pelo corpo e mal pode se mexer. Pode realizar ações como se estivesse Mortalmente ferido, mas não perde pontos por turno.

Estando Exausto e Ferido mortalmente, um ninja não poderá realizar qualquer ação, se mesmo assim tentar, cairá desmaiado com 0 de fadiga mas com os mesmos pontos de vitalidade.

Caso o ninja chegue a 0 de fadiga, cairá desmaiado e perderá 1 ponto de vitalidade por hora até que recupere sua fadiga.

Caso o ninja chegue a 0 de vitalidade, ele cairá desmaiado e perderá 1 ponto de fadiga por hora.

Caso o ninja chegue a 0 em ambos, fadiga e vitalidade, ele estará morto.

- **Reservatório de chakra**

O reservatório de chakra é onde o ninja guarda o chakra q vai utilizar na realização de seus jutsus e habilidades especiais.

O tamanho do reservatório de chakra de um ninja é igual a seu Mod. de Vig. + Nível/2(0+) + bônus quaisquer.

Após um descanso completo, o reservatório de chakra de um ninja estará cheio. Ele tem esses pontos para realizar seus efeitos. Após esgotados, só podem ser recuperados após descanso completo ou transformando pontos de fadiga em chakra.

Se o custo do jutsu, efeito, etc, ultrapassar a capacidade total do reservatório de chakra do ninja, ainda sim poderá ser realizado, mas o teste para realizá-lo será proporcionalmente mais difícil.

Para mais detalhes sobre chakra e sua utilização, ver os capítulos “Chakra” e “Jutsus”.

- **Capacidade de Armazenamento**

Todo ninja pode preparar determinados jutsus de modo que um simples gesto ou pensamento o ative. Assim, um jutsu pode ser realizado sem q seja aplicada sua penalidade na iniciativa.

O custo de armazenamento para um determinado jutsu é igual ao módulo (valor equivalente positivo) do seu redutor de iniciativa.

Um ninja não pode ultrapassar sua capacidade máxima de armazenamento.

A capacidade de armazenamento de um ninja iniciante (lvl 1) é igual a 1. A cada 3 níveis, essa capacidade aumenta em mais 1. A capacidade de armazenamento também pode ser aumentada através de vantagens.

- **Pontos de perícia**

Um personagem iniciante tem Mod. de Int\*2 + Mod. De Will pontos de perícias para distribuir entre qualquer perícia q desejar.

O máximo que pode ser gasto em cada perícia inicialmente são 3 pontos.

- **Vantagens**

O personagem tem 3 pontos para comprar suas vantagens, podendo chegar a 5 com aquisição de desvantagens.

### **3. Perícias**

Uma perícia é uma habilidade que precisa de treino e trabalho duro para ser aprendida e desenvolvida. Diferentemente dos atributos, nem todos possuem uma determinada perícia.

A maioria das perícias tem como valor base o Mod. de um determinado atributo. Esse valor deve ser somado ao nível de graduação para resultar no valor final da perícia.

Uma perícia tem 4 valores, graduação, Mod. de atributo, bônus e total. As perícias de combate são diferentes, porque elas tem três valores, um para o ataque, um para a defesa e um para o dano.

### **4. Vantagens**

Vantagens são características únicas e especiais. Elas fornecem um modo de diferenciar ainda mais seu personagem. Um personagem iniciante tem 3 pontos para gastar com vantagens. Que podem ser estendidos até 5 através de desvantagens.

#### **Clã Uchiha(2 pontos)**

O personagem é membro do clã uchiha, um dos clãs mais poderosos e influentes de Konoha. Todos os ninjas do clã uchiha tem uma afinidade com o elemento fogo, então todos tem a vantagem Chakra elemental(fogo) gratuitamente e começam com o jutsu Katon-Gokakyu no jutsu. Um membro do clã uchiha é altamente respeitado dentro da vila de konoha.

Um membro do clã uchiha também pode comprar a vantagem linhagem de sangue (sharingan).

### **Chackra elemental (1 ponto\*)**

O ninja consegue transformar seu chakra em um dos cinco elementos que compõem o ninjutsu; fogo, água, vento, terra ou trovão. O custo dessa vantagem aumenta em 1 para cada novo elemento que se deseja ter. Personagens iniciantes não podem comprar essa vantagem.

### **Chackra curador(2 pontos)**

O ninja consegue emanar chackra com capacidade de afetar diretamente o funcionamento de um organismo vivo. Apesar do nome, o chackra curador pode ser usado em ataques ofensivos também, mas esse tipo de chackra é usado principalmente em técnicas de cura. Essa vantagem não pode ser comprada por personagens iniciantes.

### **Conversão aprimorada (1 ponto)**

Um ninja com essa vantagem é extremamente eficiente em converter energia física em chakra. Sua taxa de conversão base é de 1:1, intermediária de 2:1 e avançada de 3:1.

### **Sentidos aguçados(1 ponto)**

Compre uma vez para cada sentido que deseja ter aprimorado. Durante um teste relacionado a esse sentido, o ninja ganha um bônus de +3.

### **Ágil(2 ponto)**

O personagem se move com extrema leveza e precisão. Recebe +1 em todos os testes relacionados ao atributo agilidade, incluindo perícias de combate.

### **Selamento rápido(1 ponto)**

O ninja consegue realizar os selos necessários para a realização dos jutsus de forma impressionantemente rápida. Toda vez que for realizar um jutsu que não seja um taijutsu e que não esteja armazenado, o ninja ganha um bônus de +2 na iniciativa.

### **Selamento com uma mão(1 ponto)**

Durante a realização dos jutsus, um ninja deve estar com as mãos livres, ou seja, não pode carregar nenhuma espécie de arma ou estar preso. Com essa capacidade, o ninja pode realizar jutsus com apenas uma mão, podendo segurar armas de uma mão durante a realização dos mesmos. Um jutsu realizado com uma mão tem seu ND aumentado em 2.

### **Especialista em Ninjutsu(2 ponto)**

O ninja adquiriu uma afinidade natural com as técnicas do ninjutsu. Todos os ninjutsus tem seu custo base reduzido em 1 (mínimo 1), e ND -2 (incluindo para aprender). Um ninja só pode ser especialista em um das 3 técnicas.

### **Especialista em Genjutsu(2 ponto)**

O ninja adquiriu uma afinidade natural com as técnicas do genjutsu. Todos os Genjutsus tem seu custo base reduzido em 1 (mínimo 1), e ND -2 (incluindo para aprender). Um ninja só pode ser especialista em um das 3 técnicas.

### **Especialista em Taijutsu(2 ponto)**

O ninja adquiriu uma afinidade natural com as técnicas do taijutsu. Todos os taijutsus tem seu custo base reduzido em 1 (mínimo 1), e ND -2 (incluindo para

aprender), além disso, ele ganha +1 em todas as perícias de ataque e defesa que envolvam combate manual. Um ninja só pode ser especialista em uma das 3 técnicas.

### **Resistente(1ponto)**

É mais difícil te ferir do que as pessoas normais. Você tem um ponto extra de vitalidade.

### **Vigoroso (1 ponto)**

Você se cansa com menos facilidade do que pessoas normais. Você tem um ponto extra de fadiga.

### **Boa Fama (1 Ponto)**

Você é bem visto pela maior parte da sociedade. Você quase sempre é ouvido primeiro, suas opiniões são mais levadas em conta, descontos em lojas, seus erros são mais frequentemente relevados. Geralmente, isso quer dizer que você recebe +1 em qualquer teste em que sua boa fama possa te ajudar.

### **Iniciativa aprimorada(1 ponto)**

Sua mente e seu corpo estão em sintonia perfeita, basta pensar para agir. Você recebe +1 em todos os testes de iniciativa.

### **Chackra Ampliado(1 ponto\*)**

O ninja ganha mais 1 ponto no seu reservatório de chackra toda vez que compra essa vantagem. Cada vez que essa vantagem é comprada, ela custará 1 ponto a mais que a vez anterior.

### **Perito em arremessos(1 ponto)**

Você desenvolveu uma incrível capacidade para arremessar kunais, shurikens e similares. Recebe um bônus de +2 em todos os testes da perícia arremesso.

### **Pacto (1 ponto)**

Você selou um pacto com um determinado tipo de criaturas, e agora você pode invocá-las para lutar a seu lado.

### **Incansável (2 pontos)**

Certas pessoas não parecem se abater, não importa o quão cansadas estejam, nem quantos membros tenham perdido. Você pode realizar ações normalmente, estando exausto ou mortalmente ferido.

Estando exausto e mortalmente ferido pode ainda realizar 1 ação de movimento ou uma ação padrão por turno.

### **Ambidestria(1 ponto)**

Você é hábil com ambas as mãos, permitindo q realize tarefas que exijam destreza tão bem com a mão direita quanto com a esquerda (isso inclui usar armas). Você não recebe o redutor de -5 por estar usando sua mão inábil em tarefas que envolvam destreza, como usar uma arma ou escrever.

### **Luta Com duas armas(2 pontos)**

O ninja treinou em um estilo de combate que se utiliza de duas armas para lutar. Por isso, não sofre os redutores de -5 em cada ataque quando está portando duas armas. Repare q portando duas armas é virtualmente impossível a realização de jutsus que não sejam taijutsus.

### **Genialidade(4 pontos)**

Você é simplesmente um ninja prodígio, marcado entre aqueles que levarão sua vila nas costas, ou trará sua ruína. Você pode adquirir as vantagens marcadas como proibidas para personagens iniciantes, e recebe um bônus de +1 em todo e qualquer teste que envolva qualquer atributo a não ser força, destreza e agilidade. Você também pode adquirir um jutsu extra com a aprovação do

mestre. Essa vantagem só pode ser adquirida por personagens iniciantes.

### **Furtivo (1 ponto)**

Você tem uma capacidade nata para ser furtivo e dissimulado. O Personagem recebe um bônus de +1 em todos os testes das perícias furtividade e camuflagem.

### **Jutsu inicial extra (1 ponto)**

Ao contrário da maioria dos genins, você saiu da academia ninja sabendo mais do que kawarimi, bunshin e henge. Alguem te ensinou alguma técnica, ou você aprendeu por si mesmo. A técnica extra fica sob aprovação do mestre.

### **Concentração (1 ponto)**

Você tem um grande nível de concentração nas tarefas que realiza. Os testes de Will necessários para realizar tarefas cansativas, como treinar uma nova técnica, tem sua dificuldade reduzida em -2.

### **Empatia com Animais (1 ponto)**

Os animais não vêem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

### **Queimar a vida(1 ponto)**

O personagem pode usar pontos de vitalidade em vez de pontos de fadiga para gerar chakra.

### **Esquiva Aprimorada(2)**

O personagem tem uma habilidade natural em se esquivar de ataques. Recebe um bônus de +3 em esquivas e apenas metade(+0) do valor negativo em caso de falha na esquiva passa para seu teste de bloqueio.

## **Desvantagens**

### **Andrógeno (-1)**

o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

### **Complexo de Culpa (-1)**

O personagem se julga culpado por algum terrível acontecimento, seja ele realmente culpado ou não. Sempre que algo o fizer lembrar do acontecimento do qual se sente culpado, o personagem deve passar num teste de Will de ND 15, ou ficará deprimido, sofrendo -3 de penalidades em todos os testes que realizar durante uma cena.

### **Má fama(-1)**

Todos que conhecem sua reputação te odeiam, ou sentem repúdio de você, talvez convivam com você, mas não quer dizer que gostem disso. Normalmente, sua reputação o precede.

### **Modelo Especial(-1)**

Por algum motivo você não consegue usar equipamentos, armas e roupas projetados para pessoas normais. Quando você usa um equipamento que não tenha sido especialmente projetado para você, sofre um redor de -5 em qualquer tarefa se utilizando desse equipamento.

### **Aparência grotesca(-2)**

Por algum motivo as pessoas julgam sua aparência como algo grotesco e digna de asco.

### **Deficiência visual**

**Branda(-1):** Você tem leves dificuldades para enxergar. Quando realizando qualquer tarefa que exija precisão visual, como arremessar um objeto em um ponto preciso, você recebe um redutor de -3 no teste em questão.

**Severa(-2):** Você tem grandes dificuldades para enxergar. Quando realizando qualquer tarefa que exija precisão visual, como arremessar um objeto em um ponto preciso, você recebe um redutor de -7 no teste em questão.

### **Deficiência auditiva(-1)**

Ao realizar um teste de percepção que envolva o sentido da audição, você recebe um redutor de -3.

### **Incapaz de gerar chakra(-2)**

Por algum motivo, você é totalmente incapaz de produzir chakra, e portanto, incapaz de usar qualquer técnica que exija seu emprego. Mas, por algum estranho motivo, isso o torna extremamente eficaz em utilizar seus pontos de fadiga. Todo o teste para determinar perda de fadiga, inclusive ao utilizar taijutsus é realizado com um bônus de +3.

### **Compulsão(-1)**

O personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc). Essa compulsão deve atrapalhar de alguma forma a vida do personagem.

### **Coração Mole (-2)**

O seu personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele

acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

### **Esquizofrênico(-2)**

O personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por “eles”, ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

### **Família ou mentor desonrado(-1)**

Alguém próximo ao personagem cometeu um ato de extrema desonra, e esse ato atrapalha a vida do personagem, impedindo que as pessoas confiem 100% nele. É duas vezes mais difícil conseguir que as pessoas confiem nele.

### **Ganância(-1)**

A fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a querer mais e mais. Nenhuma riqueza ou poder é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o personagem não mede conseqüências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância(desde roubar até fazer pactos com demônios).

### **Perda Terrível(-1)**

O personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas

profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de Will para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

### **Timidez(-1)**

O Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Em qualquer uso de uma perícia social, o personagem recebe um redutor de -3 no teste.

### **Megalomania (-2)**

Você superestima demasiadamente suas reais habilidades, e se julga capaz de enfrentar qualquer inimigo. Nunca recuara apenas porque o inimigo é mais forte, pois, para você, não existe tal coisa. Mesmo a beira da morte, ainda se julgara mais forte, e com boas chances de vitória.

## **7.Jutsus**

Jutsus são as técnicas que os ninjas usam para atacar, se defender, se esconder, enganar, etc.

Existem vários tipos de jutsus, são eles:

**Ninjutsus:** São técnicas destinadas a causar dano direto ao oponente ou aumentar o poder ofensivo do usuário

através da utilização de chakra. Exemplos são o haikiri e o kage bunshin no jutsu.

**Genjutsus:** Técnicas de ilusão ou que afetam os sentidos ou a mente de um oponente. Exigem grande controle e grandes quantidades de chakra. O mais simples dos genjutsus é o Henge.

**Taijutsus:** Esses tipos de jutsu não utilizam chakra, muito embora alguns utilizem pontos de fadiga diretamente. São destinados a causar dano direto ou a aumentar o poder ofensivo do usuário. Exemplos desses jutsus são simples socos e a Lótus.

**Hijutsus:** Jutsu limitados a uma família, clã, linhagem de sangue ou a um indivíduo em particular. O Byakugan dos Hyuuga é um exemplo de Hijutsu.

**Doujutsus:** Jutsus que afetam a retina do usuário. Um exemplo clássico é o sharingan.

**Kinjutsus:** Jutsus que por alguma razão foram proibidos. Um exemplo é a Lótos.

**Fuujutsus:** Jutsus que servem para selar tanto, chakra, como demônios, ou armas em pergaminhos.

Repare que um determinado jutsu pode pertencer a duas categorias. A Lótos é tanto um Taijutsu, como um Kinjutsu.

- **Aprendendo novos jutsus**

- **Protótipo de jutsus**

**Nome:** Kawarimi no jutsu

**Tipo:** Ninjustsu

**ND:**10

**Rank:** D

**Requisitos:** -

**Área de alcance:** -

**Pode preparar:** S

**Descrição:** Um jutsu defensivo básico, mas efetivo. Consiste em se esconder deixando um objeto inanimado em seu lugar para fazer o inimigo achar que você está onde sempre esteve.

**Efeito:** Um ninja se move para um local próximo sem ser detectado. Ele pode se mover até 2x sua velocidade base(corrida), deixando em seu lugar um objeto inanimado qualquer que assume sua aparência até o fim da segunda rodada a partir do kawarimi ou até ser atacado. Para se deslocar para um quadrado fora da vista de um inimigo, mas adjacente a ele, é preciso passar em um teste de furtividade resistido contra a percepção do oponente para não ser detectado. Caso seja detectado, o inimigo tem direito a um ataque de oportunidade.

**Duração:** Instantânea (1 rodada)

**Modificador de iniciativa:-1**

**Custo base:** 1

**Tipo de ação:** Rodada completa

**Custo de Armazenamento:** 1

**Extras:** -

**Nome**

Como o jutsu é conhecido pela maioria dos ninjas.

**Tipo**

A que categoria de jutsu esse jutsu pertence, como taijutsu, ninjutsu, etc.

**ND**

Nível de dificuldade no teste de controle de chackra para determinar o gasto total

de chackra, ou do teste de vigor, para determinar o gasto de um taijutsu.

Também influencia na dificuldade de aprendizado do jutsu.

**Rank**

Medida arbitrária para determinar a força, raridade e complexidade de um jutsu.

**Requisitos**

Outros requisitos necessários para a realização do jutsu.

**Área de alcance**

Que tipo de propagação e que área o jutsu afeta. Exemplos são, cone e explosão.

**Pode preparar**

Se o jutsu pode ser armazenado. S/N

**Descrição**

Descrição por alto da finalidade do jutsu.

**Efeito**

Regras para a utilização do jutsu.

**Duração**

Quanto tempo o jutsu permanece ativo.

**Custo base**

O custo em chackra ou fadiga para um sucesso marginal em um teste de controle e chackra. Para taijutsus o teste é realizado com vigor.

**Tipo de ação**

Quantas e quais tipos de ações são gastas na realização do jutsu.

**Custo de Armazenamento**

Quanto pontos de armazenamento são necessários para manter e o jutsu armazenado.

**Extras**

Informações extras sobre os jutsus.

- **Usando jutsus**

- **-Jutsus q usam chakra em sua realização:**

Para se utilizar um jutsu, primeiro é preciso ter chakra suficiente em sua reserva de chakra para pagar o seu custo base.

Caso não possua, é possível transformar pontos de fadiga em pontos de chakra usando seu fator de conversão no momento da utilização do jutsu, sem penalidades, já q conversão de chakra é uma ação livre.

Tendo chakra suficiente, e todos os requisitos para a realização do jutsu, faz-se um teste de controle de chakra, contra a ND do jutsu. O grau de sucesso nesse teste determinará o custo de chakra final do jutsu.

Graus de sucesso\*:

+5	Custo base -3
+3	Custo base -2
+1	Custo base -1
igual	Custo base do jutsu
-1	Custo base +1
-3	Custo base +2
-5	Custo base +3

- *O custo máximo para qualquer jutsu é sempre igual a 1.*

Caso o jutsu venha a custar mais do que o personagem tenha em seu reservatório de chakra, é possível transformar pontos de fadiga em pontos de chakra durante a execução do jutsu. Se o jutsu ultrapassar a capacidade de armazenamento total de chakra do usuário, ver extrapolando chakra.

A qualquer momento durante a execução do jutsu é possível cancela-lo para evitar

perde desmedida de chakra ou por qualquer outro motivo que seja.

- **Extrapolando chakra:**

Caso o ninja deseje utilizar um jutsu cujo custo base ultrapasse a sua reserva de chakra ele passará por um teste de extrapolação de chakra.

Para extrapolar sua capacidade de chakra, um ninja faz um teste normal de utilização de jutsu, mas seu ND é incrementado em 1 para cada ponto de chakra além da reserva máxima de um ninja. Além disso, cada ponto de chakra além da capacidade máxima do ninja conta como 2 pontos de chakra no que diz respeito a custo final, não no cálculo do teste de extrapolação de chakra.

Um ninja só pode extrapolar até o limite do Mod de constituição (no mínimo 1) pontos de chakra. Se o resultado do teste de controle de chakra for tal que aumente ainda mais o custo do jutsu, esses pontos são dobrados. Se o resultado for tal que ele aumente o custo além da capacidade de extrapolação de chakra do usuário, o jutsu falha, mas o chakra usado ainda é perdido. Após começar a extrapolação de chakra, o jutsu poderá ser cancelado, mas todo o chakra empregado será perdido. Se o usuário, durante a utilização de um jutsu normalmente, necessitar e decidir por extrapolar seu chakra, não haverá necessidade de um novo teste, mas todas as outras regras se aplicam.

Extrapolar chakra é uma manobra perigosa.

- **Armazenando jutsus**

Certos jutsus podem ser armazenados, qualquer jutsu armazenado tem seu tempo de ação reduzido a ação padrão, ou mantém seu tempo de ação, o que for menor.

O tempo necessário para armazenar jutsus

é igual ao tempo necessário para executá-los normalmente.

A iniciativa de um jutsu armazenado é uma iniciativa de ação normal (Ab. Agi + Mod. Rac).

– **Jutsus e iniciativa:**

Quando um ninja vai realizar um jutsu, o teste de iniciativa normalmente é reduzido, e a iniciativa para se realizar jutsus é igual Dex + Mod. Rac.

– **Taijutsus, um caso a parte.**

Taijutsus são um caso a parte dos outros jutsus. O custo dos taijutsus é medido em pontos de fadiga diretamente, não em pontos de chakra. A iniciativa de um taijutsu nunca é negativa, na maioria das vezes sendo positiva, e os testes são feitos de forma normal, com Agi. Não existe algo como reserva de chakra nem conversão para taijutsus, quanto mais algo como “extrapolação de fadiga”. Os taijutsus são de certa forma mais simples que as outras técnicas ninjas, mas é essa simplicidade que os torna eficientes. Os testes para se realizar taijutsus não são feitos com controle de chakra, mas com Mod. de Vigor.

• **Lista de Jutsus**

**Nome:** Kawarimi no jutsu (técnica de substituição)

**Tipo:** Ninjutsu

**ND:** 10

**Rank:** D

**Requisitos:** -

**Área de alcance:** -

**Pode preparar:** S

**Descrição:** Um jutsu defensivo básico, mas efetivo. Consiste em se esconder deixando um objeto inanimado em seu lugar para fazer o inimigo achar que você está onde sempre esteve.

**Efeito:** Um ninja se move para um local próximo sem ser detectado. Ele pode se mover até 2x sua velocidade base (corrida), deixando em seu lugar um objeto inanimado qualquer que assume sua aparência até o fim da segunda rodada a partir do kawarimi ou até ser atacado. Para se deslocar para um quadrado fora da vista de um inimigo, mas adjacente a ele, é preciso passar em um teste de furtividade resistido contra a percepção do oponente para não ser detectado. Caso seja detectado, o inimigo tem direito a um ataque de oportunidade.

**Duração:** Instantânea (1 rodada)

**Modificador de iniciativa:** -1

**Custo base:** 1

**Tipo de ação:** Rodada completa

**Custo de Armazenamento:** 1

**Extras:** -

**Nome:** Henge no jutsu (Técnica de Transformação)

**ND:** 10

**Rank:** D

**Requisitos:** -

**Área de alcance:** ao usuário

**Pode preparar:** S

**Descrição:** O Ninja pode se transformar em objetos e pessoas que já tenha visto. Os objetos e pessoas tem que ser aproximadamente do mesmo tamanho do ninja que utilizou a técnica.

**Efeito:** Caso o usuário não esteja vendo o objeto ou pessoa em que deseja se transformar, deve fazer um teste de percepção de ND 10 para se lembrar exatamente do que viu. O resultado desse teste será acrescido de 20 para determinar, a ND do teste de percepção necessário para desvendar a ilusão. A dificuldade do teste de percepção para se lembrar pode variar de acordo com as condições em que o personagem obteve as informações sobre

o alvo da transformação: em meio a neblina, meio corpo, retrato falado, etc... Henge é apenas uma técnica ilusória, nenhum objeto ilusório criado com henge é capaz de causar dano, o henge interage com o ambiente ao seu redor, de modo a criar sempre a ilusão perfeita, um grande cabelo vai balançar ao vento, e etc, tudo que o usuário possa saber o resultado final pode ser simulado pelo henge. Os objetos ilusórios só são válidos ao redor da área do usuário, uma kunai ilusória arremessada, por exemplo desapareceria no ar.

**Duração:** Uma Cena.

**Modificador de iniciativa:**-1

**Custo base:** 1

**Tipo de ação:** Ação Padrão

**Custo de Armazenamento:** 1

**Extras:** -

**Nome:** Bunshin no jutsu(técnica de multiplicação)

**ND:**10

**Rank:** D

**Requisitos:** -

**Área de alcance:** 500m

**Pode preparar:** S

**Descrição:** O ninja parece se multiplicar, técnica perfeita para confundir e enganar o inimigo.

**Efeito:** O numero de clones a serem criados é limitado pelo seu grau de sucesso no teste de controle de chakra, sendo no mínimo 1 clone. Esses clones tem as mesmas características ilusórias das ilusões criadas pelo henge, mas com a diferença de poderem se afastar do

usuário. Os clones criados aparecem nos quadrados imediatamente adjacentes ao usuário. Após criado, um clone tem a mentalidade semelhante a de seu criador no momento da criação, mas não posteriormente a isso. Um clone Não tem uma ligação telepática com seu criador. O jogador deve interpretar como se fossem dois personagens distintos. Só se sabe se seus bunshin ainda continuam ativos, bunshins não são espões perfeitos. Se acertados por um ataque, mesmo q esse não cause dano, os bunshin desaparecem.

**Duração:** Uma Cena.

**Modificador de iniciativa:**-1

**Custo base:** 1

**Tipo de ação:** Ação Padrão

**Custo de Armazenamento:** 1

**Extras:** -

## 6.Chakra

O chakra é a energia especial usada pelos ninjas para realizar seus feitos. Ele é a combinação da energia física e espiritual de um ninja. Quanto mais chakra um ninja conseguir produzir, armazenar e utilizar, mais poderoso ele será.

Existem diversos tipos de chakra, mas a maioria dos genins consegue apenas produzir o chakra bruto, que é de cor azul.

Quando um ninja está bem alimentado e acabou de ter um descanso completo, seu reservatório de chakra está completo, e

ele tem esses pontos de chakra para realizar suas técnicas. Caso venha a precisar de mais, o ninja deve ter um descanso completo, ou utilizar seus pontos de fadiga, transformando-os em chakra.

- **Usando Chakra.**

Alem de usar chakra para realizar jutsus, um ninja também pode realizar pequenos truques com ele. Entre eles.

- **Bônus em testes:** Gastando 1 ponto de chakra, um ninja consegue um bônus de +1D6 para um determinado teste. Apenas um ponto pode ser gasto por cada teste individual.

- **Bônus na iniciativa:** Gastando 1 ponto de chakra, um ninja pode aumentar sua iniciativa em +1D6 por 1 turno.

-**Bônus no Dano:** Gastando 1 ponto de chakra, o ninja pode aumentar em +1 o dano de seu próximo ataque. Esse gasto deve ser declarado antes do teste de acerto, caso o ataque falhe, o chakra terá sido perdido.

Outros tipos de chakra incluem: Fogo, trovão, vento, água, curador, bijuu, chakra dos portões. Determinados Jutsus só podem ser realizados com um tipo específico de chakra.

## **8. Regras e testes.**

Os testes no Naruto rpg são realizados com 3D6. A uma determinada tarefa, o mestre deve determinar um nível de desafio (ND) a ser alcançado para que a tarefa seja bem sucedida. A soma dos dados mais a perícia ou modificador de

atributo apropriado determinarão o quão bem sucedido o personagem foi na tarefa. Existem 5 graus possíveis de sucesso, dependendo da diferença entre o teste e o ND, o sucesso pode se encaixar em:

Um ND de médio para simples seria 10.

-5	Falha crítica	O pior que podia acontecer
-1	Falha simples	Você quase conseguiu.
0	Sucesso marginal	Você conseguiu, mas foi por pouco.
+1	Sucesso	Realizou a tarefa sem problemas.
+5	Sucesso maior	Realizou a tarefa de modo incrível.

- **Testes de perícia**

Quando um teste de perícia vai ser realizado em uma situação normal, sem nenhum tipo de pressão, ele é realizado normalmente, jogando-se 3D6 e comparando-se ao ND do desafio enfrentado.

Mas se a situação em questão for uma situação de estresse, como em uma luta, fuga, ou sobre algum tipo de pressão, a capacidade de raciocínio rápido do ninja torna-se importante. Em situações como essa, o ninja só pode usar seu modificador de atributo, até o limite de seu Mod. de Raciocínio, excetuando-se perícias de combate em situações de combate. Por exemplo, um ninja deseja destrancar uma porta, mas os ninjas inimigos estão a poucos passos dele. Em uma situação normal, esse ninja tem 7 pontos na perícia arrobamento, 3 do Mod. de destreza e 4 pontos que ele pôs em graduações. Mas, como é uma situação de estresse, esse ninja só poderá fazer o teste se utilizando de 6 pontos na perícia, pois seu Mod. de

raciocínio é apenas 2. Sendo assim, ele só poderá usar 2 dos seus 3 pontos do Mod. de destreza para realizar esse teste.

- **Testes de atributo**

Testes de atributo são sempre realizados normalmente.

- **Combate e Deslocamento**

Em naruto rpg, os combates são realizados em matrizes de combate idênticas as de D&D. Em cada turno, cada personagem tem direito a uma ação de movimento e uma ação padrão, e, caso não tenha se movido durante um turno, um passo de ajuste.

O deslocamento de um personagem que esteja entre 0 e 10 pontos de agilidade são 6 quadrados, entre 10 e 20, 9 quadrados, e assim se segue, sempre somando +3 ao deslocamento por cada 10 pontos de agilidade.

**Ação de movimento:** Uma ação de movimento consiste em se mover para algum lugar, ou fazer algum tipo de movimento não ofensivo, como sacar uma arma. Um ninja pode se mover até seu deslocamento durante uma ação de movimento.

**Ação padrão:** Uma ação padrão é uma ação simples, consistindo de um simples movimento como atacar ou se mover. Sim, você pode usar sua ação padrão como ação de movimento.

**Ação de rodada completa:** Esse tipo de ação consome todas as ações que o personagem teria nesse turno, restando-lhe apenas o passo de ajuste, caso não tenha se locomovido durante a ação de rodada completa.

**Passo de ajuste:** Um passo simples, Movendo-se um quadrado em alguma

direção mantendo a guarda. Passos de ajuste não provocam ataques de oportunidade e podem ser usados a qualquer momento em um turno, desde que o personagem não tenha se movido. Se um personagem dá um passo de ajuste, não poderá se mover mais durante o turno.

- **Combate corpo a corpo**

**desarmado:** Durante uma rodada normal, uma das ações mais frequentemente executadas é o ataque, simplesmente ir lá e tentar acertar o adversário.

Nesses casos, as perícias de combate são utilizadas. Para cada estilo de combate ou arma existe uma perícia de combate apropriada, e também existem as perícias arremesso e esquiva, que são mais genéricas.

Em um ataque corpo a corpo desarmado, o atacante arremessa 3D6 e soma ao ataque da perícia de combate desarmado que deseja utilizar, esse número é a força de ataque desse ataque (FA).

O defensor pode escolher tentar se esquivar ou não. Caso deseje se esquivar, o defensor faz um teste de esquiva, usando a FA como ND. Se o defensor se esquivou com sucesso, tudo bem, ele evitará totalmente o golpe, caso falhe, levará a diferença entre seu teste e a FA para o teste de bloqueio. O jogador sempre pode optar por não desviar e tentar o bloqueio simplesmente.

Uma vez que o teste de esquiva falhou, só resta tentar bloquear o golpe. Para isso é realizado um teste de bloqueio, usando o valor de bloqueio da perícia de combate que estiver utilizando. Caso tenha falhado em esquivar, a diferença entre a FA e o valor do teste entra no teste de bloqueio como redutor.

O resultado do teste de bloqueio vai determinar se o defensor levou ou não dano desse ataque, e quanto. Um teste de bloqueio bem sucedido não é suficiente

para impedir o dano do golpe. Cada ponto que o teste de bloqueio obteve acima da FA, reduz o dano em 1, até o mínimo de 0, cada ponto abaixo aumenta em 1 o dano. O dano de um ataque desarmado é Mod. de força + diferença FA-teste.

#### **Atacante armado, defensor desarmado:**

Nesses casos, o bloqueio é mais ineficiente, experimente bloquear uma espada com as mãos nuas. O atacante recebe um bônus de +5 nessas ocasiões para determinar sua FA no momento do bloqueio. Uma Kunai, faca, ou qualquer objeto semelhante só é considerado uma arma no sentido de bloquear um oponente armado, não oferece o bônus de +5 contra oponentes desarmados.

O defensor, estando armado, pode golpear golpes desarmados normalmente.

Normalmente, as armas oferecem algum tipo de bônus no dano, mas reduzem a iniciativa e impedem a realização de jutsus.

**Ambos armados:** Todos podem bloquear, esquivar e atacar normalmente, sem nenhum bônus ou penalidades.

#### **Ataques com a perícia arremesso:**

Desses tipos de ataque é possível se esquivar normalmente, e bloqueá-los como se fossem ataques armados, a diferença é que em caso de falha na esquiva, a diferença não é levada para o teste de bloqueio.

**IP:** IP (índice de proteção), normalmente fornecido por armaduras e proteções em geral. É basicamente um redutor de dano, mas o dano de um ataque não pode ser zerado através do IP, o dano mínimo depois da absorção por IP é 1. Existem IPs específicos para tipos de dano específicos como fogo ou eletricidade.

- **Manobras e condições especiais de combate:**

**Flanquear:** Se um personagem está sendo ameaçado de lados opostos por dois inimigos, esses inimigos recebem um bônus de +2 nos ataques realizados contra ele.

**Ataque furtivo:** Se um personagem entrar em um quadrado ameaçado por um inimigo, sem que este o perceba, o personagem estará apto a realizar um ataque furtivo.

O defensor tem direito a um teste de presteza +5 resistido contra a furtividade do atacante para detectá-lo.

Uma vez dentro da área ameaçada, é necessário um teste idêntico ao mencionado acima por turno para se manter despercebido, assim que se der conta do inimigo, o defensor pode realizar um ataque de oportunidade contra ele. Para desferir o ataque furtivo propriamente dito, o ninja deve realizar um novo teste de furtividade, dessa vez, o defensor tem +7 no teste resistido, caso o atacante passe, ele poderá desferir um ataque sem direito a nenhum tipo de defesa por parte do defensor.

#### **Ataque múltiplos**

Um ninja tem capacidade de se utilizar de múltiplas armas para o ataque, e a capacidade de realizar múltiplos ataques, onde a maioria apenas realizaria um.

Um ninja tem direito de realizar uma ação padrão a mais em relação a um adversário que tenha metade ou menos de sua iniciativa.

Um ninja pode usar múltiplas armas para obter o efeito de múltiplos ataques. Normalmente, um ninja usa duas armas, uma em cada mão, essas armas tem q ser portáteis por apenas uma mão, como

Kunais. Nesse caso, o ninja tem direito a dois ataques, ambos os ataques sofrem penalidade de -5, devido a falta de treinamento específico em se utilizar duas armas, e -5 quando o ataque é realizado com a mão inábil. As vantagens luta com duas armas e ambidestria anulam essas penalidades. O redutor de iniciativa das duas armas é somado.







**Nome:** \_\_\_\_\_  
**Tipo:** \_\_\_\_\_  
**ND:** \_\_\_\_\_  
**Rank:** \_\_\_\_\_  
**Requisitos:** \_\_\_\_\_  
**Área de alcance:** \_\_\_\_\_  
**Pode preparar:** \_\_\_\_\_  
**Descrição:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Efeito:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Duração:** \_\_\_\_\_  
**Modificador de iniciativa:** \_\_\_\_\_  
**Custo base:** \_\_\_\_\_  
**Tipo de ação:** \_\_\_\_\_  
**Custo de Armazenamento:** \_\_\_\_\_  
**Extras:** \_\_\_\_\_

**Nome:** \_\_\_\_\_  
**Tipo:** \_\_\_\_\_  
**ND:** \_\_\_\_\_  
**Rank:** \_\_\_\_\_  
**Requisitos:** \_\_\_\_\_  
**Área de alcance:** \_\_\_\_\_  
**Pode preparar:** \_\_\_\_\_  
**Descrição:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Efeito:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Duração:** \_\_\_\_\_  
**Modificador de iniciativa:** \_\_\_\_\_  
**Custo base:** \_\_\_\_\_  
**Tipo de ação:** \_\_\_\_\_  
**Custo de Armazenamento:** \_\_\_\_\_  
**Extras:** \_\_\_\_\_

**Nome:** \_\_\_\_\_  
**Tipo:** \_\_\_\_\_  
**ND:** \_\_\_\_\_  
**Rank:** \_\_\_\_\_  
**Requisitos:** \_\_\_\_\_  
**Área de alcance:** \_\_\_\_\_  
**Pode preparar:** \_\_\_\_\_  
**Descrição:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Efeito:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Duração:** \_\_\_\_\_  
**Modificador de iniciativa:** \_\_\_\_\_  
**Custo base:** \_\_\_\_\_  
**Tipo de ação:** \_\_\_\_\_  
**Custo de Armazenamento:** \_\_\_\_\_  
**Extras:** \_\_\_\_\_

**Nome:** \_\_\_\_\_  
**Tipo:** \_\_\_\_\_  
**ND:** \_\_\_\_\_  
**Rank:** \_\_\_\_\_  
**Requisitos:** \_\_\_\_\_  
**Área de alcance:** \_\_\_\_\_  
**Pode preparar:** \_\_\_\_\_  
**Descrição:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Efeito:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Duração:** \_\_\_\_\_  
**Modificador de iniciativa:** \_\_\_\_\_  
**Custo base:** \_\_\_\_\_  
**Tipo de ação:** \_\_\_\_\_  
**Custo de Armazenamento:** \_\_\_\_\_  
**Extras:** \_\_\_\_\_

