

3D&T

# NARUTO



ADAPTAÇÃO  
COMPLETA!!!

Ricardo Phippe - Sasuke - Almino Lopes - André

KAPerry 8/27/04



## Editorial

Já estamos na terceira edição da revista mensal *Acerto Crítico*. E de três em três edições, virá uma um suplemento especial, como esse.

*Naruto 3D&T* é uma adaptação do Anime que atualmente é um dos que esta fazendo mais sucesso no Brasil.

Mestrar, jogar, e interpretar... São os deveres dos 3D&Tistas e de todos RPGistas de todo Brasil. Adaptações, como essa viram em massa em nossa revista. A cada edição tem uma. E essa até agora é a mais completa. São mais de 60 páginas, novas vantagens, técnicas do Anime, Clãs e personagens, descrições detalhadas sobre alguns episódios da série.

Enfim... Aproveite... E aguarde próximas publicações da *Acerto Crítico*! Até...

Equipe Editorial

## Sumário

3-História

4-Personagens

4-Selos

6-Tipos de Jutso

7-Rank do Jutso

8-Rank Ninja

10-Rank de missões

12-Equipe especial AMBU

12-Itens

13-Armas Ninja

17-Técnicas de combate

17-Clãs

31-8 Portões

32-Invocações

38-Invocações Especiais

40-Selo Amaldiçoado

40-Jutsus

41-Jutsus para 3D&T

Desing e diagramação: André "paladino-elfo" Criação: Ricardo Philippe Figueiredo, Sasuke, Almino Lopes.

## História

Uma Raposa de Nove Caudas(Kyuubi no Kitsune) ataca a Vila Oculta de Konoha, famosa por produzir ninjas. Um homem conhecido com 3º Hokage sacrifica sua vida para selar o monstro em um bebê recém-nascido, Naruto. Por causa disso, todos o odeiam, pois quando olham para ele lembram do combate onde muitos morreram.

12 anos depois, Naruto se torna o travesso nº1 da vila, pois quer que todos reparem nele. Seu sonho é tornar-se Hokage, o melhor ninja da vila, mas Naruto é desinibido, hiperativo e péssimo ninja.

Ao não passar no teste para se tornar um ninja, Naruto vai valar com Mizuki-Sensei, um dos mestres ninja, e ele lhe fala sobre um pergaminho contendo técnicas ninja (os Jutsus) de nível alto e sobre um lugar onde poderia treinar escondido. Supondo que se mostrasse um desses Jutsus para seu professor, Iruka, se tornaria um ninja, Naruto resolve seguir as dicas de Mizuki.

Iruka encontra Naruto, e então todos descobrem que era tudo um plano de Mizuki para matar Naruto e pegar o pergaminho.

Iruka persegue Mizuki, mas é nocauteado. Naruto, então, usa o Kage Bushin no Jutsu, uma das técnicas do pergaminho, para derrotar Mizuki. Por causa disso, Iruka decide dar sua bandana a Naruto, o que indica que ele se tornou um ninja.

Assim começa Naruto, um dos animes mais famosos do momento, e ainda nem veio oficialmente para o Brasil, criando uma legião de fãs por meio de Fansubbers.

## Sobre a adaptação

Tentamos fazer a adaptação o mais completa possível trazendo regras detalhadas para criação de personagem e evolução de personagem. Para usar essa adaptação deve-se conhecer as regras básicas do manual 3D&T ampliado revisado e turbinado.

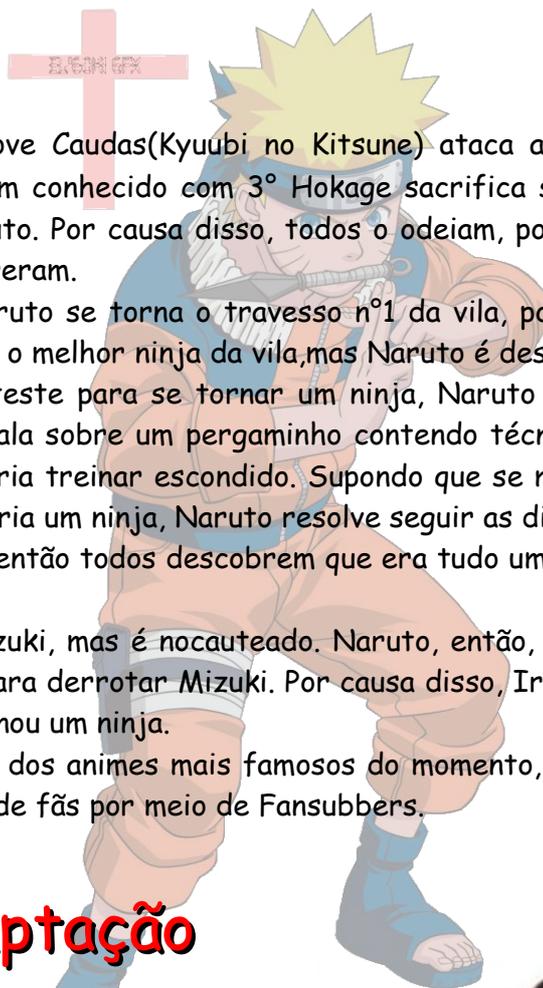
Não há necessidade do manual do aventureiro, pois o único kit utilizado aqui é o Ninja. Há algumas restrições de vantagens do manual 3D&T aqui apresentamos todas as que podem ser usadas. Mas como sempre a última palavra é do mestre.

Fizemos essa adaptação sem fins lucrativos, para levar os jogadores de 3D&T ao mundo Anime Naruto. Faça bom proveito dessa. Mas sempre quando colocar em um site credite o site em que você conseguiu a adaptação.

Esta adaptação não pode ser vendida e é parte integrada da revista Acerto Crítico número três.

Dúvidas, sugestões, recados, elogios envie um e-mail para nosso paladino que responde as cartas:

paladino-elfo@hotmail.com



## O Ninja

Os ninjas, também conhecidos como shinobis, são guerreiros treinados em furtividade, espionagem e para agirem discretamente, por baixo dos panos.

São conhecidos principalmente por serem treinados para usarem o Chakra, a energia espiritual.

Suas missões vão desde serviço de babá até assassinatos, tudo depende da experiência do ninja.

Restrições: nenhuma

Vantagens: Crime

Desvantagens: Nenhuma

PVs: Rx4

PCs\*: Rx10

\*Pontos de Chakra, os pms dos ninjas.



## Vantagens

As vantagens possíveis em Naruto 3D&T são: Aceleração, Aliado, Aparência Inofensiva, Arma Especial: Ataque Especial, Sagrada, Retornável, Veloz, Vorpal, Maldita, Ataque Especial: Área, Paralisante, Preciso, Teleguiado, Perto da Morte e Lento, Ataque Múltiplo, Boa Fama, Deflexão, Energia Extra 1 ou 2, Genialidade, Invisibilidade, Levitação, Membros Elásticos, Mestre, Parceiro, Patrono, Poder Oculto, Reflexão, Riqueza, Sentidos Especial: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar e Visão Aguçada, Separação, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo e Torcida.

Nova vantagem:

**Chakra duplo (3 pontos):** Durante o combate, o personagem que usar esse chakra ficará bem difícil de se abater. Enquanto permanecer nessa forma, o personagem ganha +2 em todas as características e terá todos os testes de morte reduzidos em 3, os seus PVs restaurados e PMs dobrados!!!!!! Para ativá-la primeiro precisa zerar os PMs, então o ninja pode fazer um teste de habilidade (1º vez: difícil, 2º vez: normal, 3º vez em diante: fácil) outra condição é quando o ninja está em perigo eminente ou sob condições misteriosas -- (ou seja, quando o mestre quiser). A pessoa que tem essa vantagem geralmente não é vista de bons olhos então ganha Má fama.

**Sentido Especial:** Visão do fluxo de Chakra: Parecida com infravisão, no entanto ao invés do calor o personagem usa o chakra como diferencial

## Desvantagens

As Vantagens possíveis em Naruto 3D&T são: Assombrado, Códigos de Honra: Código de Área, Código do Caçador, Código do Cavalheiro, Código de Combate, Código da Derrota, Código dos Heróis e Código da Honestidade, Devoção, Fúria, Inculto, Inimigo -1 ou -2, Insanidades: Cleptomaniaco, Compulsivo, Demente, Depressivo, Dupla Personalidade, Distraído, Fantasia, Fobia, Furioso, Histérico, Homicida, Megalomaniaco, Mentiroso, Obsessivo, Paranóico; Maldição -1 ou -2 pontos, Má Fama, Monstruoso, Ponto Fraco, Protegido Indefeso.

## Perícias

As perícias possíveis são: Animais, Arte, Ciências, Crime, Esportes, Máquinas, Manipulação, Medicina, Investigação, Idiomas, Sobrevivência. Se necessitar o mestre pode restringir algumas dessas perícias.

## Chakra

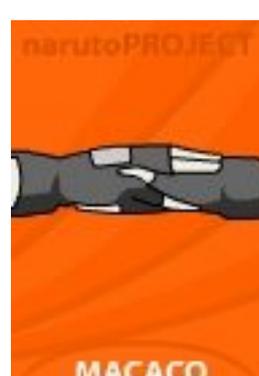
Chakra é a energia que um shinobi precisa para usar um jutsu. Esta energia contém duas partes: A energia do corpo a qual está em cada uma de suas células, e a energia espiritual adquirida através de treinamento e, outras experiências. Então, basicamente, ao fazer jutsus nós estamos trazendo e soltando essas energias. Isso é chamado expelir o chakra e é feito pelo processo de praticar um selamento com as mãos. Entre outras palavras isso vai servir como Pms.

## Selos

A princípio, os selos são posições a serem executadas com as mãos, a combinação dessas posições junto ao fluxo de chakra liberado pode dar origem ao jutsus. Os selos são 12, e são representados pelo zodíaco chinês, relacionados cada um com um animal diferente.

Além dos 12, outras posições de selos são viáveis para executar alguns jutsus como o "Kage Bunshin". Alguns selos do Jiraiya também não se encontram entre os desenhos abaixo.

Os selos a seguir mostram eles sendo executados com as duas mãos como a maioria dos personagens os faz. Porém não são todos que os executam assim, sendo raras e incríveis exceções como o Haku que possuem a capacidade de executá-los com apenas uma das mãos.





## Tipos de Jutsu

"Se o azul é Chackra, o amarelo é o in e o verde é o Jutsu".

Orochimaru, Sannin das cobras

**Fazer in:** Ato de misturar energias com as mãos

Categoria Básica:

**Ninjutsu** - É basicamente a arte para fazer um Jutsu (técnica) através do Chakra. Quando feito os apropriados movimentos de selo pela mão, o Ninjutsu é altamente forte e pode surpreender o oponente, e ele exige do usuário muita concentração, caso você não a tenha não conseguirá executar este ataque. Ele leva poucos segundos para ser executado.

**Genjutsu** - É considerada uma técnica de ilusão, fazendo com que o oponente tenha ilusões de coisas que na verdade não estão ali. Esta técnica é boa para se usar quando você quer fugir do oponente ou confundi-lo porque ele não sabe que você está ali, além disso, você pode atacar o inimigo sem ele saber quem você é com esta ilusão.

**Taijutsu** - É o mais conhecido combate corpo a corpo.

Categoria Avançada:

Poucos sabem da existência da categoria avançada, que são:

- **Doujutsu** - Habilidades através das pupilas/olhos que permite que o usuário possa ler todos os tipos de Genjutsu, Ninjutsu e Taijutsu e defender delas.

Exemplo de quem usa: Sasuke (Sharingan), Neiji (Byakugan), Itachi (Mangekyou Sharingan),...

- **Hijutsu** - Habilidades secretas que pode ser limitado a certos indivíduos ou avançada linha sangüínea. Exemplo de quem usa: Haku (Espelhos de Gelo demoníacos), Neiji (Hakkeshou ), Kimimaro (Dança de Camélia)...

- **Kinjutsu** - Que faz habilidades com a natureza ou com parte do corpo (limitado para certos indivíduos).

Exemplo de quem usa: Sasuke (Habilidade de Selar • Orochimaru), Gaara (Cemitério do Deserto), Orochimaru (Habilidade de Juventude Imortal [Furou Fushi no Jutsu])...

# Rank do Jutsu

## Jutsus Rank-E

São geralmente técnicas que todos os ninjas aprende na Academia Ninja (Antes de se tornar Gennin).

Exemplos: Bunshin no Jutsu, Kawarimi no Jutsu, Henge no Jutsu...



## Jutsus Rank-D

São técnicas usadas por Gennins. Os Gennins normalmente usam além das técnicas Rank-D as Rank-E.

Exemplos: Kage Shuriken no Jutsu, Juujin Bunshin, Shunshin no Jutsu, Narakumi no Jutsu...

## Jutsus Rank-C

São técnicas usadas por Chunnins. Alguns Gennins podem ter uma ou duas técnicas nesse nível, que podem ser usados como "uma carta na manga" para passar pelo exame Chunnin.

Exemplos: Kuchiyose no Jutsu, Nikudan Sensha, Shintenshin no Jutsu, Shishi Rendan...



## Jutsus Rank-B

São técnicas usadas por Jounins. Chunnins e Jounins Especiais podem utilizar alguns Jutsus desse nível.

Exemplos: Kage Bunshin no Jutsu, Omote Renge, Sensatsu Suishou...

## Jutsus Rank-B

São técnicas usadas por Jounins. Chunnins e Jounins Especiais podem utilizar alguns Jutsus desse nível.

Exemplos: Kage Bunshin no Jutsu, Omote Renge, Sensatsu Suishou...



## Jutsus Rank-S

São geralmente técnicas proibidas ou secretas (que apenas um ninja sabe)

Exemplos: Edo Tensei...

# Rank Ninja



## Acadêmico

Eles são os mais fracos, mas pode haver algumas exceções. Zabuza por exemplo, ainda não era graduado como gennin e matou muitas pessoas. Gaara, quando tinha 6 anos podia matar Chunins e Jounins que tentaram assiná-lo. Geralmente os Estudantes usam técnicas como Bunshins, Kawarimi etc...

**Pré-requisito:** Nenhum



## Genin

Shinobi já graduado na academia ninja. Eles continuam usando técnicas básicas. Normalmente são formados grupos de 3 Gennins para serem treinados por 1 Jounin. Eles recebem missões muito fáceis e "chatas", como andar com os cachorros de um homem rico ou achar um gato, resgatar um animal que fugiu.

**Pré-requisito:** Bunshin no Jutsu, Kawarimi no jutsu, Henge no Jutsu.

**Missão:** Rank-D e Rank-C

## Chuunin

Depois de participar do exame Chunin, o Gennin é julgado por sua força e inteligência pelos Kage's e superiores presentes dentre os Juizes. Eles agora são qualificados para liderar um grupo de Gennins durante missões extracurriculares, como por exemplo, quando o vilarejo é atacado. Eles podem ser mandados em missões sozinhos ou em grupo. Eles normalmente viajam em grupos de quatro nas missões.

**Pré-requisito:** Mínimo 9 jutsus, ter feito 8 missões de Rank-C e Passar no Chuunin Shiken(Exame Chuunin).

**Missão:** Rank-C e Rank-B



## Jounin

Chunnins que possuem uma inteligência e uma força extraordinária são promovidos para Jounins. Esse é um rank muito alto, e são enviados para missões mais difíceis do que a dos Chunnins, normalmente envolvendo assassinatos. Jounins são maduros o suficiente para treinar um grupo de 3 Gennins.

**Pré-requisito:** Mínimo 17 jutsus e ter feito 20 missões de Rank-B

**Missão:** Rank-A





## ANBU

Significa "alto nível" Anbu é um tipo de serviço secreto que recebem ordens diretas do kage, todos usam mascaras de acordo com suas personalidades e todos usam roupas iguais. Os shinobis da ANBU são bem poderosos.

**Pré-requisito:** Ser forte, ter um histórico ninja bom, e fazer uma missão de alistamento para a ANBU.

## Kage



Significa "Sombra" é o líder da vila em que se encontra geralmente é o shinobi mais forte. A maneira de se tornar um kage é ser nomeado pelo anterior, ou pelo conselho de anciões (caso ele tenha morrido) ou acabar com todo mundo e se intitular um kage. Os kages mais famosos são:

Hokage - Kage da Vila Oculta da Folha.

Kazekage - Kage da Vila Oculta da Areia.

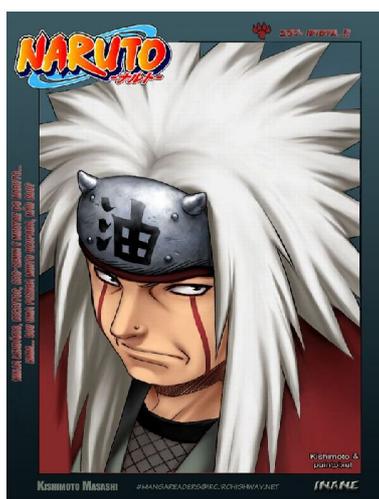
Mizukage - Kage da Vila Oculta da Água.

Raikage - Kage da Vila Oculta do Trovão.

Tsuchikage - Kage da Vila Oculta da Terra.

**Pré-requisito:** Ser muito forte!!! E Se o mestre permitir (coisa que eu não aconselho).

**Missão:** Rank-S



## Sennin

Esse é o titulo dado para aqueles ninjas considerados lendários, é conhecido que apenas 3 ninjas conseguiram esse titulo são eles os discípulos do Terceiro Hokage. Eles estão no topo do rank ou seja são extremamente poderosos!!!

**Pré-requisito:** O mestre decidi.

## Casos especiais:

**Jounnin Especiais (Não Oficial):** Um Jounnin especialita em uma área especifica. Por exemplo, Morino Ibiki, é do grupo de Interrogação de Konoha (Grupo de Tortura para quem não cooperar =P). Anko é uma Jounin especial porque ela é familiarizada com o vilarejo do som, do qual pode passar informações para Konoha. A ANBU, a espécie de "polícia" (Mais eficiente XD) são todos Jounnins Especiais.

**Ninjas-Rejeitados:** Ninjas que abandonaram ou traíram o seu vilarejo. Por isso, eles são marcados para morrer no vilarejo pelos Caçadores-nins, que caçam sua presa (Ninjas Rejeitadas) e sempre tenta matar ou capturar seu objetivo.

**Caçadores Ninja:** Caçadores Ninja são os shinobis especializados que tem a função de matar ou capturar os Ninjas-Rejeitados que fogem da vila, normalmente possuem um poder especial como uma linhagem de sangue avançado ou jutsus especiais. São shinobis extremamente inteligentes e conhecedores da estrutura corporal de um ser humano. Podem ser identificados por suas mascaras especiais (parecidas com a da ANBU). Eles não aparecem no anime, mas são citados por Kakashi quando ele acha que Haku é um desses shinobis.

## Rank das missões

As missões são divididas de acordo com o ranking ninja. E os ninjas geralmente recebem dinheiro executando essas missões (está aí a resposta para aqueles que achavam que os ninjas sobreviviam de vento). Veja a classificação das missões:

**Nível S** - Missões que envolvem os Países. Geralmente está relacionado com as guerras que ocorrem, tendo de ir para outros países ajudar nas lutas. Outras missões que podem ser classificadas como nível S, é o transporte de documentos e artefatos de importância imensuráveis. Quando alguém de muita importância é assassinado, estas missões são frequentemente adotadas.

**Nível A** - Missões atribuídas a jounnins ou até mesmo ao kage da vila. Nível de dificuldade muito alto. Geralmente envolve captura de ninjas foragidos.

**Nível B** - Missões atribuídas a chuunins ou jounnin. O nível de dificuldade dessas missões é alto. Como combate com outros ninjas de níveis médio/baixo.

**Nível C** - Missões atribuídas a gennins ou chuunins, a maioria das missões são realizadas neste nível. Dificuldade média. Geralmente missões em que se acompanha pessoas importantes para seus destinos, estas missões ajudam muito no desenvolvimento e percepção dos ninjas.

**Nível D** - Missões atribuídas a gennins que acabaram de se formar na Academia. Nível de dificuldade mínimo serve apenas para adaptar o ninja às missões, assim recebendo outras melhores no futuro.

Geralmente são missões para resgatar animais, limpar canteiros, recolher lixos etc.

Abaixo entregaremos uma tabela para ajudar na criação das missões, note que o valor do dinheiro que esta na tabela é para cada integrante de um time de 4 pessoas.

### Nível D

1-Andar como uma senhora de idade pela cidade com uma horda de cães

2-Pegar lixo por toda cidade

3-Limpar o jardim de uma dama

4-Amontoar todo gramado do vizinho

5-Achar o bichinho de estimação perdido de uma menina

6-Trabalhar no comércio para um homem doente

7-Cuidar de trigêmeos no lugar da mãe

8-Pintar uma casa em ruínas para um velho

9-Enviar muitas cartas

10-Limpar um porão muito sujo

11-Coletar muitas ervas para o hospital

12-Trabalhar como empregado (a)

13-Acabar com a praga de ratos na casa do vizinho

14-Ajudar na restauração de um monumento

15-Ajudar na fazenda

16-Ajudar na construção civil

17-Tirar fotos de reuniões de família

18-Vencer a Corrida do Oeste para um trio

19-Entreter crianças numa festinha

20-Decorar uma casa para uma festa



- 19-Entreter crianças numa festinha
- 20-Decorar uma casa para uma festa

## Nível C

- 1-Escoltar seu cliente por fora da vila numa viagem ameaçadora e com risco total de vida
- 2-Executar uma missão Rank-D fora do país
- 3-Acompanhar a filha de seu cliente quando ela resolver sair à noite
- 4-Descobrir a associação de negócios de seu cliente para saber o que há de errado com ela
- 5-Acabar com os assaltantes que vem atacando uma loja constantemente numa pacata vila
- 6-Ser guarda-costas de uma celebridade enquanto esta esta fazendo sua turnê mundial
- 7-Fortificar a segurança na feira de uma pacata vila
- 8-Vender uma rara espada de um mestre pra um expert fora do país
- 9-Dar treinos básicos ao filho de um senhor feudal
- 10-Proteger uma atriz que esta fazendo um filme
- 11-Proteja seu cliente contra sequestradores
- 12-Ser testemunha de uma importante negociação que esta em andamento
- 13-Investigar um recente desaparecimento numa pequena vila
- 14-Parar o ladrão que esta causando prejuízo numa vila muito rica
- 15-Ter ações diplomáticas para dar fim ao conflito de dois clãs
- 16-Obter para seu cliente informações de sua esposa, suspeita de estar lhe "chifrando"
- 17-Ajudar um ninja ferido a voltar para sua vila escondida
- 18-Encontra um ingrediente que esta espalhado pelo mundo e muito difícil de achar para preparar uma receita secreta
- 19-Entra na casa de uma esposa e roubar seu precioso colar
- 20-Dar fim a uma guerra entre gangues, usando a força se necessário

## Nível B

- 1-Ir até a base inimiga e resgatar seu companheiro ferido
- 2-Liderar um exercito de ninjas nas sombras contra outros de nível mais baixo
- 3-Infiltrar na base inimiga e aprender as táticas de guerra que eles usarão
- 4-Defender a vida do seu cliente com a sua contra, bandidos e ninjas de baixo nível
- 5-Escoltar seu cliente para outro pais sempre protegendo contra bandidos
- 6-Invadir uma fortaleza inimiga e roubar um importante item de lá
- 7-Conduzir uma investigação sobre assassinos seriais
- 8-Iniciar uma guerra entre duas facções opostas
- 9-Substituir um medicamento especifica por um que foi fornecido para você antes que este seja vendido
- 10-Antes que mostrem na exposição, roube o colar de diamantes e traga para seu cliente
- 11-Resgate o parente de seu cliente de uma execução em público
- 12-Substituir relíquias valiosas por falsas num museu
- 13-Um poderoso grupo de gangsters estão planejando uma façanha a uma base aliada, proteja-a com sua vida
- 14-Duas facções inimigas estão se aliando secretamente encontre-os e destrua-os
- 15-As partes do corpo de um político importante foram encontradas, investigue o assassino.
- 16-Um pergaminho que contem técnicas proibidas foi roubado, recupere-o a qualquer custo.
- 17-O herdeiro de seu cliente esta morrendo e a única cura se encontra na base inimiga, pegue antes que seja tarde.
- 18-Um animal de cativeiro em extinção foi localizado na floresta, traga-o de volta antes que seja caçado.
- 19-Um homem precisa que seu irmão fique incapacitado pra que possa sozinho liderar os negócios de seu pai
- 20-Assassine o filho de um político importante e faça com que se pareça um acidente

## Nível A e Nível S

Invente algumas missões perigosas para esses, mas lembre-se que o Nível S são missões internacionais.

## Equipe especial Anbu

A Elite ANBU é um grupo de elite de ninjas (alto nível) que pertencem a Vila da Folha (Konoha). Os membros da ANBU usam máscaras que se apresentam em formatos de animais da cultura japonesa, e são separados sempre em equipes de quatro, sendo um deles um shinobi médico. Possuem trabalhos variados: se encontram várias vezes com missões perigosas e mortais, aos quais podem ser tanto assassinatos como proteger alguém. A ANBU também é uma divisão especial designada à proteção real ao Hokage (incluindo missões para ele), como uma equipe protetora exclusiva. A ANBU já fez história com muitos membros famosos de grandes habilidades (mais abaixo informações dos mais famosos), mas atualmente somente a Rin (era do time do Kakashi, quando eram jovens) trabalha na ANBU. Além desses tipos de trabalhos, a ANBU possui três grupos de equipe específicos, que são:

**Equipe Matadora:** É a equipe que cuida, numa maneira generalizada, das missões de homicídio e assassinatos.

**Ninjas Perseguidores:** É a equipe que é encarregada de capturar os ninjas que escaparam da vila e matar eles, eliminando o cadáver e escondendo qualquer tipo de pista de sua existência, com o intuito de proteger as habilidades eventuais inerentes que o traidor possui e outros segredos.

**Equipe Medicinal:** A equipe é composta por ninjas preparados na área de medicina, conhecem muitas técnicas com o intuito de curar os feridos e isso geralmente vem como um "suporte das missões". Mas isso não quer dizer que a equipe medicinal não sabe se defender.



Equipe Matadora

Equipe Medicinal

Ninjas Perseguidores

## Itens

Ai vão os itens que os Ninjas podem comprar. A cada missão dos Rank ganha-se uma contidade de dinheiro determinada pelo mestre.

### Estojo de Shurikens



**Descrição:** Um estojo preso num lugar de rápido acesso, o estojo se encontra na coxa. É designado para manter um grande numero de Shurikens ou Agulhas. Ele pode manter 4 Kunais, 15 shurikens ou 15 agulhas.

**Custo:** 15 Zenys(dinheiro padrão Naruto)

## Bolsa



**Descrição:** Esta é uma pequena bolsa presa ao cinto equipamento muito comum. O equipamento que pode se colocar na bolsa é: 5 Shurikens ou 15 agulhas, 2 bombas de fumaça ou kunai e 1 ou 2 pergaminhos.

**Custo:** 20 Zenys

## Pergaminho dos selos proibidos (konoha)



**Descrição:** Este grande pergaminho é marcado com o símbolo "Kin" tem a aparência de um pergaminho muito velho e conservado. Na realidade ele contém um enorme número de jutsus, incluindo os proibidos da vila oculta da Folha. A característica que torna este pergaminho tão perigoso é que aquele que aprender as técnicas através dele receberá um bônus de 2 durante o aprendizado. Ele contém os seguintes jutsus: Bakuretsu Kage Bunshin no Jutsu, Chakra Maneru no Jutsu, Chikara no In, Danketsufuu, Edo Tensei, Jikoku Kage Bunshin no Jutsu, Juuin Jutsu, Kage Bunshin no Jutsu, Kai-mon Kai, Kei-mon Kai, Kokuangyou no Jutsu, Kyouka Kage Bunshin no Jutsu, Kyu-mon Kai, Kyuukyoku no Tate, Magen - Kyou On'you, Magen - Kyuuten Jikaichou, Nan Kaizou no Jutsu, Omote Renge, Rasoutengai no Jutsu, Sei-mon Kai, Sennei Jashuu, Sennen Goroshi, Shiki Fuujin, Sho-mon Kai, Shuriken Kage Bunshin no Jutsu, Souja Sousai no Jutsu, Tajuu Kage Bunshin no Jutsu, Tenma Mukurode, To-mon Kai, Tomegane no Jutsu e Ura Renge.

**Custo:** Não pode ser comprado

## Armadura de Chakra



**Descrição:** Esta armadura extremamente rara e poderosa protege o usuário contra a maioria de técnicas. Esta armadura concede ao ninja F+1, A+2, e PMs extra. A armadura também protege o usuário contra Ninjutsu e Gengutsu (Invulnerabilidade).

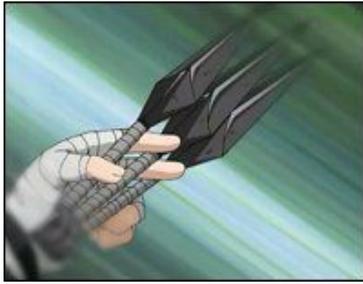
**Custo:** ao critério do mestre

## Armas Ninjas

Ai vão as armas ninjas usadas no Anime. Para conseguir dinheiro para comprar, o ninja deve fazer alguma missão do Rank e o valor a ganhar é a critério do mestre.

Não há uma nova regra para o uso de armas, é usada a mesma mecânica do 3D&T. Muitas das armas apresentadas aqui existem.

## Kunai



**Descrição:** Uma arma muito comum entre os ninjas, semelhante a uma faca, utilizada tanto para ataque, como para defesa. Pode ser usada também como ferramenta, como por exemplo, escalar montanhas. Obs: existem variações como a kunai dupla e a curvada.

**Custo:** 6 Zenys

**Dano:** Corte/perfuração

## Shuriken



**Descrição:** Também é uma arma muito comum entre os ninjas, semelhante a uma estrela.

**Custo:** 1 Zenys

**Dano:** Perfuração

## Senbon[Agulhas]



**Descrição:** Esta armadura extremamente rara e poderosa protege o usuário contra a maioria de técnicas. Este armadura concede ao ninja F+1, A+2, e PMs extra. A armadura também protege o usuário contra Ninjutsu e Gengutsu (Invulnerabilidade).

**Custo:** ao critério do mestre

## Fuuma Shuriken



**Descrição:** Uma shuriken em tamanho maior e muito mais forte. Quando não está em uso, ela fica fechada em apenas uma peça, em uso, poderá ser aberta, apresentando, assim 4 peças.

**Custo:** 10 Zenys

**Dano:** Corte

## Kibaku Fuda



**Descrição:** Um pedaço de papel com escritas em kanji que se traduz por "explosão". Quando aplicado no alvo, o papel começa a queimar e, quando queimado por completo, causa uma explosão, ela vem como:

**Selo pequeno:** Um selo escrito em papel de seda que explode 1 rodada depois de pregado em algo. Causa 1 de dano.

**Selo médio:** Um selo escrito em papel de seda que explode 1 rodada depois de pregado em algo. Causa 2 de dano direto. Área de 1,5m

**Selo grande:** Um selo escrito em papel de seda que explode 1 rodada depois de pregado em algo. Causa 1d de dano (um teste de H reduz o dano a metade). Área de 3m

**Selo luminoso:** Um selo escrito em papel de seda que explode 1 rodada depois de pregado em algo, esse selo obriga a todos na área a realizarem um teste de R para não causar cegueira por 1d rodadas. Área de 6m.

**Kunai selada:** Uma kunai com um selo amarrado, ela explode após atingir o alvo. Ataque especial 0 (Pdf, explosão)

**Custo:** 10z, 30z, 120z, 100z e 12z

**Dano:** Explosão

## Aian Nakkuru



**Descrição:** Ótima arma para se lutar taijutsu. Pode usá-la com ataques rápido e para perfurar seus oponentes. Pode adicionar o chakra à lâmina para aumentar o poder e alcance do corte.

**Custo:** 6 Zenys

**Dano:** Contusão/perfuração

## Katana



**Descrição:** Espada de samurai, alguns raros taijutsus são utilizados com esse tipo de espada.

**Custo:** 135 Zenys

**Dano:** Corte/perfuração

## Bastão



**Descrição:** Um bordão é uma arma dupla que pode ser utilizado desta maneira ou apenas uma das extremidades.

**Custo:** 2 Zenys

**Dano:** Contusão

## Leque



**Descrição:** Esse tipo de leque não é próprio para combate corporal, mas, pode ser utilizado. Sua grande utilizada é para os ninjutsu (fuuton), aberto ele concede um bônus de +1 na FD do personagem.

**Custo:** 90 Zenys

**Dano:** Contusão(F) ou Vento (Pdf)

## Besta de mão



**Descrição:** Besta que utiliza uma liga para disparar pequenos projéteis conhecidos como virotes, cada besta só comporta um virote para recarregar é necessária uma ação parcial que provoca ataques de oportunidade.

**Custo:** 100 Zenys - Zenys(10 virotes)

**Dano:** Perfuração

## Retalhadora



**Descrição:** Espada larga e reta, de corte profundo. Essa arma é pesada e pode cortar uma pessoa ao meio facilmente.

**Custo:** 50 Zenys

**Dano:** Corte

## Bombas



**Descrição:**

**Bomba de fumaça:** Uma bomba de fumaça cobre uma área de 6m de raio durante 2d rodadas com uma fumaça roxa.

**Bomba venenosa:** Uma bomba de veneno é um explosivo que concentra o veneno no interior quando explode cria um campo de fumaça de 3m de raio para cada dose de veneno aplicado na criação (máximo de 9m), a dose do veneno não é constante ao preço base.

**Custo:** 4z e 6z

## Pílulas

**Descrição: Pílula de regeneração:** Essa pílula acelera a velocidade da cura de ferimentos, ela faz com que as células do corpo se multipliquem rapidamente restaurando 6 pontos de vida. 30z



**Pílula de recuperação de chakra:** Essa pílula acelera a recuperação de chakra, quando ingerida faz com que o personagem recupere chakra num valor igual a sua resistência. 60z

**Pílula de combate:** Pílula especial do clã Inuzuka, essa pílula é utilizada apenas pelos animais do clã quando ingerida ela proporciona um aumento de sua FA e H em 1, durante 6 rodadas. 100z

**Pílula anti-toxina (I):** Cura venenos de personagens com R2.50z

**Pílula anti-toxina (II):** Cura Venenos de personagens com R4.90z

**Pílula anti-toxina (III):** Cura venenos de personagens com R5.300z

# Técnicas de Combate

## Contra- Ataque

Um Contra Ataque é uma manobra que pode ser feita por qualquer personagem, e ela consiste simplesmente em contra-atacar alguém após este atacá-lo. Caso você consiga se esquivar com sucesso de um oponente, e ainda tiver uma ação neste turno (ou seja, não tiver atacado nele ainda) e quiser atacar o mesmo oponente da qual você acabou de evitar um ataque, você irá receber um bônus de FA+1, além de impor um redutor de -1 no alvo tanto para calcular sua FD como também caso este tente esquivar (nesse caso, o redutor de -1 é adicionado ao redutor normal pela Habilidade do atacante). É importante lembrar que o contra-ataque só pode ser feito no mesmo turno em que o ataque que foi evitado - portanto, se você já agiu neste turno antes de seu oponente e só poderá atacá-lo novamente no turno seguinte, não poderá fazer um contra-ataque.

## Ataque Circular

Exigências: H2

Custo: 2 PMs

Utilizando-se desta manobra, o personagem poderá utilizar de uma ataque giratório, com socos ou chutes, acertando assim vários oponentes. É como a vantagem ataque múltiplo, com a diferença de que você não gasta os PMs por ataque, apenas 2 PMs permitem realizar a manobra completa. Apesar disso, como em uma Baforada de Dragão, não é possível atacar o mesmo oponente mais de uma vez, cada ataque deve ser feito contra um oponente diferente. Também só pode ser usada com Força, e contra oponentes a distância de combate corpo-a-corpo.

## Combo

Exigências: H4

Custo: 4 PMs por ataque

Teste: Ataques Múltiplos (Requisito)

Uma das mais perigosas manobras conhecidas, um personagem que sabe utilizar a manobra de Combo pode realizar ataques tão rápidos que eles devem ser defendidos como se fosse um único ataque!! Ele pode se utilizar de seu Ataque Múltiplo normalmente, mas o oponente tem direito a apenas um único teste de Armadura para absorver o dano de todos eles!!

# Clãs

Temos aqui as clãs (equipes/grupos) que aparecem no Anime. Cada uma esta com a sua história e descrição. Algumas delas tem suas técnicas e habilidades próprias também apresentadas.

## CLÃ ABURAME



Um clã completamente misterioso e secreto, os povos de Inseto são especializados em usar pequenos insetos chamados "Kekkai" como armas de batalha. Atualmente, Shino é um dos mais importante e popular membro deste grupo. O Clã do Inseto é conhecido como Clã Aburame, e são famosos por atacar diretamente o chakra do inimigo. Eles usam os insetos para retirar o chakra do inimigo alimentando-se dele. Alguns dizem que cada membro possui uma determinada quantidade de insetos que fluem ao redor de seu corpo, podendo o ninja a qualquer hora ordenar e dar as coordenadas para que os insetos ataquem.

#### **-Konchuu Bunshin no Jutsu (Técnica da Replicação dos Insetos)**

Ninjutsu (Requires Konchuu Kashin; Aburame Hijutsu) [B-Rank; Rank 3]

Duração: 5 rodadas por level de H

Cria um clone formado pelos insetos podendo ser usado para ataques, defesas armadilhas etc... Se ele sofrer dano os insetos se separam. Necessita de 1 enxame inteiro para cada clone e 2PMs.

#### **-Konchuu Gisei no Jutsu (Técnica do Sacrifício dos Insetos)**

Ninjutsu (Requires Konchuu Kashin; Aburame Hijutsu) [C-Rank; Rank 4]

Duração: Instantâneo

O custo é igual ao numero de enxames usado nesta técnica, onde o ninja envia os seus insetos para atacar a vítima atacando com FA: 8 para cada enxame, no entanto os enxames são sacrificados.

#### **-Konchuu Rouka no Jutsu (Técnica do Farol do Inseto)**

Ninjutsu (Requires Konchuu Kashin; Aburame Hijutsu) [C-Rank; Rank 3]

Duração: Instantâneo (leia o texto)

A fêmea Konchuu tem um odor quase imperceptível e apenas o macho consegue destingir, se aproveitando disso o ninja põe uma fêmea em um alvo (criatura ou objeto) e então faz com que um enxame inteiro que passa a seguir o seu alvo discretamente (precisa de um teste de H-3 para perceber) aonde quer que ele esteja assim o ninja poderá seguir o seu oponente ou sempre saber a sua localização ou até mesmo fazer um ataque surpresa com os insetos. Custa 1PM e necessita de 1 enxame.

#### **-Konchuu Shinku no Jutsu (Técnica da Recuperação dos Insetos)**

Ninjutsu (Requires Konchuu Kashin; Aburame Hijutsu) [C-Rank; Rank 2]

Duração: Instantâneo

Esta técnica foi desenvolvida para permitir que o usuário faça um recuo sem deixar seu enxame para trás. Esta técnica forçará todo o enxame que está fora do corpo sob o controle do usuário retornar imediatamente para o mesmo.

Obs: Esta técnica serve para mostrar a habilidade do ninja de chamar os insetos de volta para o seu corpo á hora que quiser.

#### **-Konchuu Dokukeshi no Jutsu (Técnica da Remoção de Veneno do Inseto)**

Ninjutsu (Requires Konchuu Kashin; Aburame Hijutsu) [A-Rank; Rank 6]

Duração: Instantâneo

Canalizando Chakra em seu corpo, o usuário pode absorver o veneno de um outro corpo de um ninja Aburame. O ninja faz com que 1 enxame vá para dentro do corpo do alvo para sugar o veneno, assim parando toda a atividade do veneno e curando quaisquer danos causados por ele. Depois que a técnica é terminada, o Enxame retornará ao corpo de usuário e não responderá a nenhum comando do usuário, nem pode ser usado para outra finalidade até que descanse dentro do usuário para 1 dia. Custa 6PMs.

#### **-Kikaichuu Weapon No Jutsu (Técnica da Arma de Enxame)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 2]

Duração: minuto por nível de H

O personagem utiliza seus insetos para criar uma arma, esta pode ser escolhida pelo personagem (ele sempre saberá utilizar uma arma de insetos). Toda arma criada ataca com FA:H+1d e pode envenenar um alvo atingido caso não passe em um teste de R. Somente armas de combate corpo-a-corpo podem ser criadas desta maneira, elas têm o mesmo numero de PV de um enxame de insetos que deve ser criada para formar a arma.Custa 3PMs.

#### **-Kikaichuu Great Weapon no Jutsu (Técnica da Grande Arma de Enxame)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 3]

Duração: minuto por nível de H

Da mesma maneira que Kikaichuu Weapon No Jutsu o personagem cria uma arma, mas esta agora causa +2 pontos de dano. Custa 3PMs.

#### **-Suzumebachi Tei (Vespas Espiãs)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 3]

Duração: hora por nível de H

Um pequeno grupo de vespas (mas não um enxame) espiona uma área designada pelo personagem e podem contar todos os fatos que nela ocorre, o personagem deve fazer um teste de H para observar através das vespas.Custa 2PMs.

#### **-Kikai Chiyu no Jutsu (Jutsu do Inseto Curandeiro)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 5]

Duração: instantânea

Os insetos são capazes de expelir qualquer toxina do corpo do personagem (apenas do próprio personagem), bem como curar qualquer dano em habilidades e doenças que o aflijam automaticamente após a utilização deste jutsu. Custa 4PMs e cura um numero de PVs igual a resistência do ninja.

#### **-Kikai Sabaki no Jutsu (Jutsu do Inseto Sugador)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 7]

Duração: rodadas

O mestre dos insetos ordena que os insetos invadam o corpo de um oponente, e que destruam seu chakra. Quando o inimigo é atingido pelo ataque pode realizar um teste de R para resistir à entrada dos insetos. Os insetos destroem 1d PMs por rodada, e após acabarem com todo o chakra do alvo causam 1d por rodada até matarem o inimigo,caso o inimigo esteja vivo o enxame é perdido. Custa 8PMs.

Obs: Necessário 1 enxame todo

#### **-Kikaichuu Yajiri (Insetos Explosivos)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 7]

Duração: instantânea 8.

Os insetos avançam contra um adversário e realizam um ataque kamikaze, que causa 1d de dano direto.Custa 8 PMs.

Obs:Sacrifica 1 enxame

#### **-Kikaichuu Tsumuji (Turbilhão de Insetos)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 7]

Duração: Rodadas por nível de H

Os insetos atacam formando uma espécie de ciclone em volta do adversário, realizando vários ataques ao mesmo tempo. O alvo deve passar em um teste de R ou estará preso dentro do turbilhão (esse teste deverá ser feito a cada rodada), os insetos atacam com FA: 2d por rodada e o alvo é considerado indefeso e podem envenenar o alvo caso este não passe em um teste de R . Custa 6 PMs.

Obs: Necessário um enxame

#### **Kikai Kuchiyose no Jutsu (Jutsu de Invocação: Insetos)**

Hijutsu(Apenas Clã Aburame) [Rank 6]

Duração: Instantânea.

O personagem pode invocar seu inseto parasita (Kikai) ou outros insetos menores. Sempre que utiliza esta habilidade o personagem deve utilizar seu sangue para fazer um selo místico que liberta o poder se seu interior, a criatura evocada será um inseto poderoso do mesmo tipo que o do personagem.

## CLÃ AKIMICHI



Os membros do clã Akimichi são especialistas em usar seus corpos obesos em sua vantagem. Um dos mais famosos ataques é o Baika no Jutsu, que dobra o peso do usuário, que transforma o ninja em uma grande esfera. Depois desta transformação, o ninja ataca girando seu corpo contra o oponente em uma velocidade extremamente grande. No momento, Chouji é o mais popular membro deste grupo. O Chouji possui como marca um redemoinho nas bochechas, talvez o símbolo esteja relacionado com o movimento de seus ataques.

Este clã também possui técnicas que são reveladas após tomarem pílulas que aumentam sua força. Em ordem da mais fraca pra mais forte, seria respectivamente, pílula verde, amarela e vermelha. Sendo a vermelha uma pílula que compromete a vida do usuário, após elevar 100 vezes a força do mesmo.

### - Baika no Jutsu (Técnica do Peso ao Dobro)

Ninjutsu (Akimichi Hijutsu) [D-Rank; Rank 2]

Duração: Leia o texto

Este NinJutsu é a técnica mais usada por membros do clã de Akimichi, porque usa seu tamanho como uma vantagem na batalha. O ninja ganha F+3, H-1, R+1 e A+1. 1PM por turno.

Obs: usado em conjunto com Nikudan Sensha

### - Nikudan Sensha (Bola de Carne)

Taijutsu (Martial Art; Requires Baika no Jutsu; Akimichi Hijutsu) [C-Rank; Rank 4]

Duração: Instantaneous Uma técnica de Taijutsu que é a uma variação do Baika no Jutsu (Técnica do Peso ao Dobro). Uma vez que o corpo dos ninja se tornou uma "bola" ele põe seus braços, pernas e cabeça para dentro embora não faça nenhum dano no seu próprio corpo e sai rolando até seu oponente atingindo-o. Ataque normal com o Baika no Jutsu.

### -Bubun Baika no Jutsu (Técnica Parcial do Peso ao Dobro)

Ninjutsu (Requires Baika no Jutsu; Akimichi Hijutsu) [C-Rank; Rank 6]

Duração: Instantâneo

Uma técnica de Ninjutsu que seja uma variação do Baika no Jutsu (Peso ao Dobro). Com esta técnica, o ninja aumenta o tamanho de somente uma porção de seu corpo, tal como seu braço do pé, e ataca então seu oponente com apenas essa parte, esmagando-o. Membros elásticos. 1PM cada ataque

### -Chou Baika no Jutsu (Mega Técnica do Peso ao Dobro)

Ninjutsu (Requires Baika no Jutsu; Akimichi Hijutsu) [B-Rank; Rank 9]

Duração: rodada por Nível(L).

Uma versão avançada da habilidade de aumentar o tamanho (Baika no Jutsu), que multiplica o tamanho e o peso de um indivíduo comparável a um edifício grande. O ninja recebe F+10, H-1, R+3, A+2. Custa 12PMs.

### -Kasui Nikudan Sensha (Tanque de Carne com Espinhos)

Hijutsu(Apenas Clã Akimichi) [Rank 3]

Duração: 1 rodada por level (H)

O usuário faz uma rede com linhas (ou cordas) e kunais, envolvendo seu corpo com elas. Usando o Nikudan Sensha (tanque de Carne) com as kunais simulando uma bola de espinhos, causando um dano adicional. Age como um ataque especial (F).Custa 2PMs a mais

### -Futoi Kaishin no Jutsu (Converter Gordura)

### Hijutsu(Apenas Clã Akimichi) [Rank 5]

Duração: critério do mestre

Esse jutsu utiliza o chakra para transformar a gordura do corpo em músculos após utilizar o Baika no jutsu. Aumentando a força e a resistência contra vários tipos de ataque, principalmente os de taijutsu. O personagem adquire armadura extra contra F e PdF. Custa 1PM a mais.

### -Futoi Insei no Jutsu (Queimar Gordura)

Hijutsu(Apenas Clã Akimichi) [Rank 5]

Duração: rodada por nível de H

Com esse jutsu os membros do clã Akimichi usam seu chakra para queimar toda a gordura do corpo, tornando-os muito mais ágeis e velozes, usado em conjunto com Futoi Kaishin no Jutsu, o usuário se torna uma máquina de luta, sendo bastante difícil derrotá-lo. O personagem não recebe penalidades por utilizar o Baika no Jutsu, ou seja, não recebe H-1. Custa 1PM.

## CLÃ DO HAKU



Não se sabe muito sobre este clã, apenas que estes possuem uma linhagem sanguínea avançada. Pois os únicos membros que já vimos são o Haku e a mãe dele. Os membros do clan tiveram de se esconder devido ao medo das pessoas em relação a este clan. Desde este momento houve uma guerra civil entre o País da Água e as pessoas de linhagem sanguínea avançada. Os rumores diziam que esta guerra começou com o Clan Kaguya. Este clã misterioso o qual conhecemos apenas dois membros parece ter a habilidade de manipular a água e transforma-la em gelo, e também a estranha habilidade de fazer jutsus com apenas uma mão. Podendo manipular água desta maneira, eles usam jutsus que apenas sua linhagem é capaz, como os Espelhos de Gelo Demoníacos e as Agulhas voadoras Aquáticas. Membros conhecidos: Haku.

### -Oboro Bunshin no Jutsu (Clone de Nevoa)

Ninjutsu (Suiton) (Apenas Clã Kiri no Te) [Rank 2]

Duração: Rodadas

A técnica dos clones da nevoa este Jutsu cria clones ilusórios do usuário, usando a nevoa, estes clones também são idênticos ao original, porém não podem atacar e desaparecem quando acertados. Custa 3+1 (para cada clone extra, máximo de 4).

Componente material: O personagem necessita de água para criar esses clones.

### -Kirigakure no Jutsu (Técnica de se esconder na névoa)

Ninjutsu (Suiton) (Apenas Clã Kiri no Te) [Rank 4]

Duração: minuto por nível(H)

Este é uma técnica originária de Saizo Kirigakure. Esta fabulosa técnica foi utilizada para entrar em castelos de lordes feudais e eliminá-los, passando pela guarda sem ser detectado. Kirigakure no Jutsu cria uma área de névoa espessa de 15M de raio; o personagem pode aumentar a área de névoa em 4,5M gastando 1 PM. A névoa pode ser dispersada em 5 rodadas por um vento fraco, ou em uma rodada por um vento forte. Na névoa o personagem recebe um bônus de 2 em seus testes de esconder-se. Custa 4PMs.

### -Sensatsu Suishou no Jutsu (Técnica das Agulhas de Gelo)

Ninjutsu (Hyoton) (Apenas Clã Kiri no Te) [Rank 7]

Duração: Instantânea

O personagem cria agulhas de gelo a partir de água. E seleciona um alvo, a criatura na área recebe 2d6 pontos de dano, metade por gelo e metade por perfuração. O personagem pode aumentar 1d6 no dano por ponto de chakra gasto (máximo 1PM para cada ponto de H). O personagem pode ainda aumentar a área de ação para 3M. Custa 2PMs (Básico).

Componente material: Um conjunto de agulhas e 10ml de água.

#### **-Hyouichimetsu (Toque Congelante)**

Ninjutsu (Hyoton) (Apenas Clã kiri no Te) [Rank 4]

Duração: Instantânea; Custo em Chakra: 5.

O usuário concentra o chakra em suas mãos, e ataca o adversário, podendo congelar algum membro do mesmo (recebe redutor de 1 em alguma características), podendo impossibilitar o alvo de se mover, ou executar jutsu. O alvo ficará com uma penalidade durante 2d turnos, custa 5PMs.

#### **-Hyoutoikimetsu (Sopro congelante)**

Ninjutsu (Hyoton) (Apenas Clã kiri no Te) [Rank 6]

Duração: Instantânea

O usuário concentra o chakra em sua boca, e solta uma baforada congelante, que pode congelar qualquer adversário, ou diminuir drasticamente sua velocidade. Todos os alvos recebem 3d pontos de dano (um teste bem sucedido de H reduz dano à metade) e devem realizar um novo teste de R para não ficarem paralisados por 2d rodadas, caso passem sofrerem um redutor de 1 na H. Custa 6PMs.

Componente material: O personagem necessita de água.

#### **-Hyouketsu no Jutsu (Congelar)**

Ninjutsu (Hyoton) (Apenas Clã kiri no Te) [Rank 6]

Duração: Rodadas

O usuário concentra seu chakra em uma das mãos, e desfere um ataque no chão, após isso ele começara a congelar tudo que esta em volta dele, inclusive os adversários. Todos na área devem realizar um teste de H-2 ou não poderão se movimentar sobre a superfície de gelo, ou seja não poderão fazer nenhuma ação que envolva movimento. O personagem pode utilizar 1 ponto de chakra para aumentar a área em 3M. Custa 8PMs.

Componente material: O personagem necessita de água.

#### **-Makyou HyouShou (Espelhos de Gelo Demonicos)**

Ninjutsu (Hyoton) (Apenas Clã kiri no Te) [Rank 9]

Duração: rodada por nível de H

O usuário cria vários espelhos de gelo que envolve uma área de 6M de raio, impossibilitando a saída de adversários. Nesses espelhos é refletida a imagem do usuário. Dentro de um desses espelhos o usuário se esconde, podendo se mover para outro espelho para enganar o inimigo. Com essa vantagem ele pode realizar ataques realmente rápido para nocautear o inimigo, se escondendo em um dos espelhos logo em seguida. Todos na área sempre serão surpreendidos pelos ataques do personagem (considerados indefesos) a menos que passem em um teste de H-2, o ninja pode atacar todos ao mesmo tempo, para se libertar os personagens precisam quebrar todos os espelhos com um único ataque, somente por fogo cada espelho tem A6 e 15PVs. Custa 8PMs.

Obs: Um meio bom de causar dano no usuário dos espelhos é usando o contra-ataque.



O clã Fuuma é ainda meio que desconhecido(só teve participação no anime), o país de origem do clã é o país do arroz. O país do arroz teve a idéia de aumentar o fornecimento de comida. Mas uma guerra iniciou-se. A guerra foi sediada no Reino Kingin, mas nesta guerra muitos shinobis (ninjas) morreram. O clã Fuuma perdeu a guerra junto com o país. A maioria dos shinobis saíram do país e tiveram que viver como ladrões e profissões desprezadas.

## CLÃ HYUUGA



Historia: O Clã Hyuuga é dividido em duas partes: Souke, família primária e Bunke, família secundária. No caso dos gêmeos Hyuuga Hiashi (pai de Hinata) e Hyuuga Hizashi (pai de Neji) a decisão de quem ia para Souke e quem ia para Bunke foi à ordem de nascimento, como Hiashi nasceu primeiro, foi para Souke, e como Hizashi nasceu por segundo foi para a Bunke.

Para a Souke ter controle da Bunke, cada membro da Bunke ao completar três anos recebe um selo ligado ao cérebro.

Há nove anos atrás quando estava havendo um festival para comemorar o tratado de paz entre o país do Fogo e o país do Trovão, Hinata foi seqüestrada á noite nos domínios do clã Hyuuga, Hiashi percebeu e matou o seqüestrador, quando tirou a venda da cara dele percebeu que era o líder do país do Trovão. Para a uma guerra não estourar Hiashi teria que ser morto, mas na verdade o que eles queriam era o segredo do Byakugan, então eles mataram Hizashi, pois quando um membro da Bunke morre o selo desaparece e o segredo do byakugan também. Neji sempre odiou Hiashi por seu pai ter morrido para salva-lo, mas descobriu após a luta dele com Naruto no Chunnin Shiken que seu pai que pediu para ir ao lugar do irmão, e que Hiashi tentou impedi-lo, mas Hizashi o convenceu que era o melhor a fazer pelo clã.

**-Byakugan (3 pontos):** Você possui um Doujutsu exclusivo da família Hyuuga, você tem uma visão perfeita e é capaz de ver os tenketsus (buracos de Chakra) de qualquer ninja dentre outros poderes:

\*Radar

\*O byakugan oferece um bônus de 2 para esquivas

\*Todos os sentidos especiais relacionados à visão (com exceção de Infravisão)

\*Gasta 1PM para o numero de turnos igual à resistência do ninja.

### **-Jyuken (Hyuuga Style - Gentle Fist)**

Taijutsu (Stance; Require Byakugan) [C-Rank; Rank 3]

Duração: Leia o texto

Este é o oposto do estilo de Tekken (punho do ferro). Os ataques são mais macios, com palmas abertas, e os danos da causa pelo chakra fluindo no sistema interno do oponente direto nas veias do chakra e do tenketsu (furos do chakra). \*Com um teste de Habilidade pode atingir diretamente os tenketsus (PMs) do oponente e causar dano

Obs: Necessita do Byakugan ativado.

### **-Kaiten (Giro Celestial)**

Duração: Instantâneo

A defesa absoluta do Clã Hyuga esta técnica cria uma esfera de energia indestrutível enquanto o per-

sonagem faz um giro lançando chakra em todas as direções, além de ser uma defesa poderosa é um ataque eficaz contra oponentes em combate corpo-a-corpo. O kaiten aumenta a FD do personagem em 10 e ataca todos os inimigos que estiverem corpo-a-corpo sendo a FA=FD (um teste bem sucedido de esquiva reduz o dano à metade). Esta técnica bloqueia qualquer tipo de projétil, mas não jutsus baseados em elementos e ataques de área (nesse caso usa-se a FD normalmente) o byakugan deve estar ativo quando o personagem utiliza desta técnica ela pode ser usada em qualquer turno e caso seja usado para defesa e ataque os poderes se encontram á um Choque de energia. Custa 6PMs.

#### -Hakke Rokujuuyon Shou (Sixty-four Palms of Divination)

Taijutsu (Arte Marcial; Require Tenketsu Mokushi Byakugan e Hyuuga Ryu - Jyuuken; Hyuuga Hijutsu) [A-Rank; Rank 9]

Duração: Instantâneo

Uma técnica de Taijutsu que utiliza o Byakugan (olhos brancos) e o Jyuuken (punho delicado). Com a habilidade de ver o sistema interno de chakra, o ninja executa uma série de movimentos graciosos ao atacar os sessenta e quatro dos tenketsus. É um tipo de combo que ataca com FA:15 além de causar dano físico causa diretamente nos PMs caso não passe um teste de R seus PMs são zerados.Custa 8PMs.

#### -Hakke Issijuu Yonshou (128 Ataques Divinos)

Taijutsu (Arte Marcial; requer Byakugan) [Rank 9]

Duração: instantânea

A técnica máxima do Clã Hyuga somente os verdadeiros mestres no estilo podem utilizá-la, o personagem deve estar utilizando seu byakugan para enxergar os tenketsu do adversário e proporcionar este espetacular ataque. O personagem ataca os tenketsus numa velocidade muito maior. Igual ao Hakke Rokujuuyon Shou, no entanto o ninja ataca com FA:30 e causa o dobro de dano nos PMs da vitima e esta deve passar no teste de R ou ira perder os seus PMs!!!!!!.. Custa 12PMs

#### -Hyuuga Bunke Juinjutsu

Duração:Permanente

Juinjutsu (técnica do selo amaldiçoado) executado pela casa principal de Hyuuga em membros da casa de filial dos Hyuuga. Este selo, que mede a largura de sua testa, representa seu dever eterno para proteger a casa principal. Custa 12PMs.

## CLÃ INUZUKA



Este clã usa os animais como seus parceiros e companhia. Cada membro do Inuzuka pode ter 1 cachorro como ferramenta própria, podem também ter até lobos. Estes membros confiam seus parceiros para realizar ataques simultâneos. O clã tende a ser rápido e apressado nas batalhas embora eles suportem muitos socos. As maiorias de seus justus estão relacionadas com seus cachorros, assim adquirindo alguns sentidos de seus parceiros, como o aumento dos sentidos de olfato e audição devido à facilidade de enviar chakra a estas áreas. O membro deste grupo recebe seu parceiro desde cedo, e possuem marcas vermelhas em suas faces para mostrar que fazem parte deste clan. Seus parceiros possuem olfato aguçado, e animais como Akamaru podem sentir o chakra do oponente, assim informando a força do inimigo. Esses animais podem também usar suas urinas como um ácido muito forte.

### **-Juujuin Bunshin no Jutsu (Half Beast Clone Technique)**

Ninjutsu (Inuzuka Hijutsu; Require Shikakyu no Jutsu and Moujuu Aishou) [C-Rank; Rank 5]

Duração: Sustentável

Uma técnica de Ninjutsu que envolve um cão ou lobo como uma ferramenta do ninja. O animal pula nas costas do ninja e então esse o transforma numa cópia de si mesmo e ele é tratado como uma cópia de sombra (veja em Kage Bunshin no Jutsu) e tem as próprias características do ninja. 2PMs

### **-Shikakyu no Jutsu (Quadruped Technique)**

Ninjutsu (Inuzuka Hijutsu) [C-Rank; Rank 3]

Duração: Sustentável

Uma técnica de Ninjutsu onde o ninja incorpora as características físicas de uma besta, tais como garra, as unhas e os dentes caninos. Seus sentidos de cheiro e de audição aumentam, e suas força e velocidade tornam-se maiores. O ninja recebe H+1 e FA+1 por 2PMs.

### **-Tsuuga (Piercing Fang)**

Taijutsu (Inuzuka Hijutsu; Require Shikakyu no Jutsu) [C-Rank; Rank 4]

Duração: Instantâneo

Depois de usar a pílula de soldado para aumentar o seu chakra o ninja começa a rodar violentamente formando um tornado que vai em direção ao seu inimigo arranhando-o e cortando-o. FA 15 e custa 3PMs.

### **-Kuuchuu Dainamikku Mâkingu (Inuzuka Style - Dynamic Air Marking)**

Ninjutsu (Must be a Medium-sized or smaller animal; Inuzuka Hijutsu) [C-Rank; Rank 5]

Duração: Instantâneo

Uma técnica em que um cachorro marca seu alvo ou oponente com urina. Isto permite que o inimigo seja seguido apenas pelo cheiro. A urina é completamente ácida e pode ser muito dolorosa se entrar nos olhos. Necessário para poder usar o Garouga.

### **-Soutourou (Inuzuka Style - Double-headed Wolf) \***

Ninjutsu (Require Moujuu Aishou (Dog or Wolf Companion); Inuzuka Kinjutsu) [ARank; Rank 9]

Duração: 2 rodadas

Uma transformação especial de combinação do Clã Inuzuka. Combinando com seus companheiros caninos, o usuário pode transformar dois indivíduos ficando significativamente maiores em um lobo enorme de duas cabeças. As características da fera resultante são iguais a soma das características do ninja e do seu animal e ela pode atacar 4 vezes por turno (2 mordidas e 2 patadas). 10 PMs

### **-Garouga (Inuzuka Style - Great Wolf Fang)**

Taijutsu (Arte Marcials; Require Soutourou and Tsuuga; Inuzuka Hijutsu) [B-Rank; Rank 7]

Duração: Instantâneo

Uma técnica que seja possível com a transformação Soutourou. É muito similar ao Tsuuga, mas às rotações do ataque em um nível muito mais elevado. Os usuários são também incapazes de ver seu alvo, e devem seguir o oponente a partir do cheiro do ataque Kuuchuu Dainamikku Mâkingu (Ataque de urina que atinge os olhos). Uma batida direta é capaz de rasgar um oponente em várias partes. O tornado tem FA 30 e custa 6 PMs.

### **-Gatsuuga**

Taijutsu

Duração: Instantâneo

Essa é a técnica suprema de Taijutsu do estilo de combate da besta, após o companheiro animal se transformar numa cópia do usuário eles executam um "Tsuuga" que visa ferir o oponente, cortando-o, arranhando-o ou mordendo-o, etc. Os 2 tornados atingem o alvo simultaneamente no mesmo turno (são só 2 Tsuuga ao mesmo tempo não muda nada).

## CLÃ KAGUYA



Esse clã foi extinto em uma guerra da Vila da Nevoa. O único sobrevivente foi Kimimaro, que rapidamente passou para o lado de Orochimaru, tornando-se a arma secreta do mesmo. Os membros deste clã usam os ossos para atacar e se defender em uma batalha. Eles mexem seu esqueleto como quiserem. Podendo retirar os ossos do corpo e usar como arma.

**Origem:** Vila da Nevoa

**Membros conhecidos:** Kimimaro

### -Tsubaki no mai

Hijutsu(Apenas Clã Kaguya) [Rank 2]

Duração: instantânea

O personagem realiza vários ataques perfurantes usando sua arma de ossos, a fim de fazer seu inimigo sangrar. Ataque múltiplo.

### -Ressendan (disparo de ossos)

Hijutsu(Apenas Clã Kaguya) [Rank 3]

Duração: instantânea

O personagem dispara pequenos projéteis feitos de ossos da ponta de seus dedos em um único alvo, Ataque especial (PdF).

### -Karamatsu no Mai (Dança dos pinheiros)

Hijutsu(Apenas Clã Kaguya) [Rank 5]

Duração: instantânea

O personagem cria vários ossos pontiagudos no corpo e gira encostado ao inimigo, que é retalhado no processo. Todos os inimigos em combate corpo-a-corpo sofrem dano. Ataque especial (F) atinge todos os inimigos corpo a corpo. Custa 3PMs.

## CILÃ KAMIZURUI



O Clã Kamizurui é um clã de usuários de insetos da Vila Oculta da Pedra, no País da Terra. Há muito tempo eles eram quase tão famosos quanto o Clã Aburame, mas agora o clã foi esquecido (não existem muitas pessoas que se lembrem deles), e atualmente estão em pequena quantidade. Este clã só aparece no Animê, quando três membros estão numa importante missão: capturar o Bikouchuu para a restauração do clã. O Clã Kamizurui tem uma certa "rivalidade" com o Clã Aburame (Clã Aburame foi o responsável pela queda do Clã Kamizurui) e agora eles querem vingança. Suas técnicas conhecidas são:

- **Invisibilidade** (camuflagem perfeita);

- **Uma espécie de Buushin no Jutsu só que de mel ao invés de sombra;**

- **Ninpou, Hachimichi no Jutsu** - Técnica da Conjuração da Abelha -, que o usuário conjura várias abelhas (falsas) que soltam um mel forte o suficiente para aprisionar o inimigo (que se parece com uma cola laranja), e após isso, o usuário conjura uma última abelha (verdadeira) para adormecer o inimigo;

- **Hachi Senbon no Jutsu** - Mil Ferrões de Abelha -, o usuário conjura várias abelhas, que por sua vez, soltam milhares de ferrões venenosos (se parecem com agulhas);

-**Invocação de larvas de abelhas, que comem (sugam) o chakra do inimigo:**

-**Kuchiyose no Jutsu**, o usuário usa esse Jutsu de invocação (uma abelha gigante).

-**Hachi Bakudan no Jutsu** - Ataque das Abelhas Bomba -, o usuário conjura várias abelhas, que por sua vez, explodem.

-**Hachimitsu no Jutsu** - Ataque de Mel -, o usuário conjura várias abelhas, que por sua vez, soltam um mel para aprisionar o inimigo.

**História:** Quando o Clã Kamizurui estava no mesmo nível do Clã Aburame, na época do avô de Aburame Shino, eles (alguns shinobis da Vila Oculta da Pedra - shinobis Kamizurui's) tentaram invadir Konoha. Eles trouxeram um exército de abelhas para a vila, e planejaram atacar em meio à confusão. Mas o Clã Aburame percebeu a tentativa de ataque, e esperou na floresta dos insetos. Deu-se a luta, com a vitória do Clã Aburame. Mais de mil pessoas foram mortas na batalha, mas em contrapartida, o Clã Kamizurui perdeu sua fama, mesmo dentro da Vila Oculta da Pedra. Agora, os membros conhecidos (abaixo) tentam capturar o Bikouchuu com o intuito de achar o pergaminho secreto (existem técnicas nele que são até proibidas, mesmo para os usuários de insetos), do primeiro usuário do Clã - o fundador.

**Membros Conhecidos:** Kamizurui Kurobachi; Kamizurui Suzumebachi (neta do Primeiro usuário do Clã Kamizurui); Kamizurui Jibachi

## CLÃ NARA



Um clã muito preguiçoso, levam a vida de um modo muito descontraído. Como por exemplo, um membro deste clã, o Shikamaru que é muito inteligente, mas muito preguiçoso, prefere ficar olhando para as nuvens a fazer qualquer outra coisa. Mesmo seu pai não sabendo que seu filho estava nas finais do Exame Chuunin um dia antes de isso acontecer, ele nem deu bola. A especialização deste clã é o uso de jutsus relacionado às sombras. Para usar as sombras, eles criam um chakra "especial" a fim de executar os jutsus, com isso o clã também cultiva cervos e os usa para medicina. O clã Nara pode prender as pessoas com as sombras ou até matar usando a "Mãos da Sombra", um jutsu que funciona como verdadeiras mãos. Também os membros masculinos deste clan, tendem a começar dirigidos por suas esposas ou namoradas.

-**Kage Mane no Jutsu (Imitação da Técnica de Sombra)**

Ninjutsu (Shadow Arts; Nara Hijutsu) [C-Rank; Rank 4]

Duração: Instantâneo (leia o texto)

Paralisa o oponente através de sua sombra, fazendo o inimigo imitar seus movimentos, note que se a (s) vitima(s) ou o ninja sofrer dano "físico", graças ao fato de que ambos tenham que fazer o mesmo movimento, eles recebem o mesmo dano no mesmo local, ou seja, caso o dano seja em um lugar onde a vitima ou o ninja não tenha como, por exemplo, uma cauda ou par de braços as demais não sofrem dano. A sombra do ninja pode se estender até uma determinada distancia ou se mesclar a alguma sombra para aumentar essa distância, o custo varia com o tamanho da criatura (2 para menor, 3 para tamanho de humano, 4 para maior e 5 para gigante) e dura 5 turnos e a vitima tem direito a um teste de H para esquivar da sombra caso o mestre aceite, no final dos 5 turnos o ninja pode pagar mais PMs para manter a vitima, mas ela pode fazer um teste de força para poder escapar.

Obs: Para cada vitima alem da primeira o custo aumenta em 1PM mais a variação de tamanho exemplo (1 PM a mais para humano e criatura pequena ,2 para grande e 3 para gigante ).

### - Kage Kubishibari no Jutsu (Shadow Neck Bind Technique)

Ninjutsu (Shadow Arts; Require Kage Mane no Jutsu; Nara Hijutsu) [A-Rank; Rank 7]

Duração: Instantâneo (podendo ser usado em conjunto com Kage Mane)

Após paralisar o alvo com o Kage Mane no Jutsu e o alvo não poder se mexer o ninja faz um selo e a sombra forma uma mão e tenta enforcar o alvo. O ninja pode usar esta técnica em um numero de pessoas, igual a sua Resistência, as mãos agem como se tivessem a F do alvo e geralmente (não obrigatório) faz um teste de "Quebramento e torção" para quebrar o pescoço da vitima esta como está indefesa recebera todo o dano direto a menos que a vitima passe em um teste de R-3 para negar o efeito, a cada 3m de distancia a(s) vitima(s) recebem um bônus de 1 para o teste. Custa 2 PM a mais para cada pessoa.

Obs: Apenas o alvo do Kage Kubishibari no Jutsu recebe dano o ninja e as demais vítimas não sofrem nada.

### -Kage Nui(Agulhas das Sombras)

Ninjutsu (Shadow Arts; Nara Hijutsu) [B-Rank]

Duração: Instantâneo

O ninja faz com que sua sombra vai em direção ao inimigo e então ela se divide dando origem a novas sombras que perfuram seu alvo (podendo ser mais de um) cada "agulha" ataca com FA:H+1d. Cada agulha custa 1 PMs.

### -Kage Raibu no Jutsu (Jutsu da Sombra Viva)

Hijutsu (Apenas Clã Nara) [Rank 6]

Duração: Rodada por nível H

Usado em conjunto com o Kagemane no Jutsu, o usuário usa sua própria sombra para criar outras sombras vivas, que saem do chão e atacam o alvo causando um grande dano, o que as sombras podem fazer com a vitima fica a critério do usuário do jutsu. Elas agem como "clones" feitos de pura sombra todas tem características igual a F3,H4,R2,A0,PdFO .Cada sombra custa 3PMs e não pode ser invocada um numero de sombra maior q sua H.

### -Kage Yusou (Transportar-se como Sombra)

Hijutsu (Apenas Clã Nara) [Rank 6]

Duração: Rodadas por de nível (H)

O usuário praticamente se transforma em uma sombra, podendo se movimentar para qualquer direção, podendo enganar o inimigo e surpreende-lo, uma ótima técnica evasiva e também pra espionagem. Além de poder se transportar, em lugares escuros o usuário se torna impossível de ser encontrado, tornando-se invisível. Esta técnica só pode ser usada nas sombras, quando transformado o usuário só recebe danos por ninjutsus, e não pode realizar ataques nesta forma. Custa 8PMs.

### -Kage Kuchiyose no Jutsu (Jutsu de Invocação de Sombras)

Hijutsu (Apenas Clã Nara) [Rank 8]

Duração: instantânea

O usuário oferece sue sangue, e faz o selamento para chamar alguma entidade das para auxiliá-lo. O poder da entidade vai depender do tanto de chakra oferecido pelo usuário. Para cada Pm gasto, o usuário terá um ponto de personagem para distribuir na sombra guardiã. Poderá ser gasto no máximo o dobro de R em PMs.



## CLÃ UCHIHA



**Habilidade Especial:** Sharingan, uma espécie de olho que os membros do Clã Uchiha adquirem ao nascer, que lhes permitem prever o ataque do adversário, sendo o ataque ninjutsu, genjutsu ou taijutsu. O sharingan fica mais poderoso dependendo de sua fase .

**História:** O Clã Uchiha originou-se do Clã Hyuuga. Os Uchihis sempre foram um clã muito respeitado em Konoha, um dos motivos era que eles foram os fundadores da polícia de Konoha, seus membros eram respeitosos e sempre ocupavam grandes cargos ninjas. Seu melhor membro fora Uchiha Itachi, irmão de Uchiha Sasuke, pois recebera congratulações respeitosas como ter se tornado Gennin aos 7 anos, Chunin aos 10 e aos 13 ser um membro da ANBU. Então um dia Itachi matou todos de seu clã para testar seu poder poupando apenas a vida de Sasuke, pois disse que não valia a pena matar ele, pois era muito fraco, após o incidente Itachi fugiu e tomou parte do grupo Akatsuki. Desde esse dia fatídico Sasuke vive por apenas um motivo, matar seu irmão e vingar seu clã.

### - Sharingan (2 a 4 pontos):

\* Você possui uma visão extremamente bem treinada, quase como se possuísse o Sentido Especial Visão Aguçada. Com um simples teste H+3, você pode enxergar em detalhes qualquer movimento, não importa o quão rápido este for. Além de óbvias utilidades em jogos de cartas, dados e outros, também garante um bônus de +2 nos testes que envolvem a cópia de algum Jutsu.

\* Visão do fluxo de Chakra

\* O ninja pode memorizar um número de jutsus igual a sua H.

\* H+3 em técnicas de esquiva

\* Quando receber um ataque de um oponente, se quiser utilizar o Sharingan 3, faça um teste de H: com um sucesso, você se antecipa a ele, evitando o seu golpe e ainda atacando-o ao invés disso (inclusive jutsus)!! Além disso, este ataque irá receber os mesmos benefícios de um Contra-Ataque. Utilizar esta manobra, no entanto, irá contar como a sua ação no turno, de forma que você não poderá mais atacar neste turno se utilizá-la - mas você ainda pode utilizá-la uma quantidade de vezes igual a sua Habilidade.

\* Sharingan 1: Mesmos testes mas com redutor de 2 (2 pontos)

\* Sharingan 2: Mesmos testes mas com redutor de 1 (3 pontos)

\* Sharingan 3: Mesmos testes sem redutor (4 pontos)

### - Seishin Gansaku (Falsa leitura de mente)

Genjutsu (Efeito mental, Requer Sharingan) [Rank 1]

Duração: rodada por nível (H)

Funciona como um genjutsu, hipnotizando o alvo, assim fazendo-o acreditar que o usuário está lendo sua mente. Funciona apenas com adversários de nível de H igual ou inferior a do usuário, isto faz com que o alvo sofra uma penalidade de 2 em todos os seus testes. Custa 2PMs.

### - Tsukuyomi (Submundo ilusionário do Deus da Lua)

Genjutsu (Requer Mangekyou Sharingan) [Rank 12]

Duração: Instantânea

Tsukiyomi é considerada a mais poderosa técnica do Clã Uchiha. É um poderoso genjutsu, que causa severos danos corporais e mentais a vítima, isso se não mata-la antes. Uma vez com o sharingan ativado, ele utiliza Tsukiyomi como um ataque visual no final da rodada. A criatura tem sua alma

enviada para um mundo ilusório onde esta consciente e sofrerá pesada destruição, podendo ter a alma dilacerada ou ficar insano. A vitima deve realizar um teste de R, caso passe não sofrera danos maiores devendo passar em um segundo teste de R para não desmaiar, caso falhe a vitima sofre sérios danos mentais e devera ficar em repouso durante 3d6 semanas e adquire um tipo de insanidade e caso haja uma falha critica ela terá seu espírito destruído e não poderá fazer mais nada como se estivesse morto. Um personagem cego é imune a esta técnica, a recuperação para este tipo de dano é muito lenta. Custa 20PMs.

### -Amaterasu (Goddess of the Sun)

Ninjutsu (Katon; Requires Mangekyou Sharingan; Uchiha Kinjutsu) [A-Rank; Rank 10]

Duração:Instantâneo

Uma técnica misteriosa feita pelo Mangekyou Sharingan. Uma chama preta poderosa é criada, que aparentemente possa queimar qualquer coisa instantaneamente Ele queima por 7 dias e 7 noites. Devido ao imenso chakra usado nessa técnica, o usuário precisa usá-lo e ir descansar. Causa 6d de dano direto e ao redor da área afetada ficam chamas que causa 2d de dano caso seja tocada (obs: o alvo não recebe dano continuo), mas um teste bem sucedido de esquiva pode reduzir o dano à metade (arredondando para cima). Custa 20PMs.

## CLÃ YAMANAKA



Clã Yamanaka é um clã que possui jutsus usados para controlar/afetar o corpo e a mente das pessoas. O mais conhecido deles é o "Ninpou Shintenshin no Jutsu", uma técnica que transfere a mente do usuário para o corpo do adversário. Então quem usa esse jutsu pode controlar o corpo do oponente por um período de tempo, e enquanto o usuário esta no outro corpo, seu corpo original fica "apagado". Esse tipo de técnica é muito útil em missões de espionagem e coleta de dados, quando uma ação furtiva supera o uso da força bruta. Por outro lado, o Shintenshin não é tão eficiente em combates cara a cara, pois estando no corpo do adversário, você não pode danificá-lo, além disso, esse jutsu chega ao oponente lentamente e em linha reta, ficando muito fácil de desviar dele. Durante a invasão de Konoha, Yamanaka Inoshi (pai de Yno) revela outro jutsu do clã chamado "Corte de consciência", onde o inimigo passa a lutar contra seus aliados involuntariamente. O clã Yamanaka também é conhecido pelo seu conhecimento sobre flores, eles possuem uma floricultura em Konoha chamada "Yamanaka Flower Shop" onde Ino ajuda a família com os trabalhos da loja.

**Membros Conhecidos:** Yamanaka Ino; Yamanaka Inoshi

**Jutsus Conhecidos:** Shintenshin no Jutsu, Shinranshin no Jutsu

## 8 PORTÕES



Cada pessoa possui, no sistema circulatório de chakra, 8 portões que delimitam o poder total do corpo humano, isto é, impedem que nos usemos por completo a nossa energia. Isso para que nosso corpo, usando pouco da energia, tenha tempo de se recompor para o próximo uso, evitando uma morte certa. Esses portões existem em todos, mas apenas alguns conseguem abrir um desses portões, o que já lhe confere uma força muito alta, e raramente uma pessoa consegue abrir os oito, porém, apesar da morte quase certa, essa pessoa possui, temporariamente, um poder que pode superar o de um Hokage. Essa habilidade é considerada proibida, pois causa, dependendo da resistência de cada um e do número de portões abertos, incontável dano ao corpo humano. Eles são respectivamente:

Portão Inicial = Kai-mon

Portão da energia = Kyu-mon

Portão da vida = Sei-mon

Portão do ferimento = Sho-mon

Portão da floresta = To-mon

Portão da visão = Kei-mon

Portão da insanidade = Kyo-mon

Portão da morte = Shi-mon

Ao abrir um Portão o ninja recebe um bônus de X na F, H, A e PdF onde X é o número do Portão aberto, ele também perderá X pontos de vida por rodada e a cada portão aberto o restaura todos os seus PMs. Para abrir cada portão é necessário um jutsu específico para cada e dependendo do portão o ninja pode usar um combo (exemplo: com o Kai-mon usa-se a Omote Renge). Os jutsus para abrir os portões são:

- **Kai-mon Kai (ão Inicial Aberto)**

Hachimon Tonkou (Kai-mon) [C-Rank; Rank 3]

- **Kyu-mon Kai (ão da energia Aberto)**

Hachimon Tonkou (Kyu-mon) [B-Rank; Rank 4]

- **Sei-mon Kai (ão da vida Aberto)**

Hachimon Tonkou (Sei-mon) [B-Rank; Rank 6]

- **Sho-mon Kai (ão do ferimento Aberto)**  
Hachimon Tonkou (Sho-mon) [A-Rank; Rank 8]
- **To-mon Kai (ão da floresta Aberto)**  
Hachimon Tonkou (To-mon) [A-Rank; Rank 10]
- **Kei-mon Kai (ão da visão Aberto)**  
Hachimon Tonkou (Kei-mon) [S-Rank; Rank 12]
- **Kio-mon Kai (ão da insanidade Aberto)**  
Hachimon Tonkou (Kei-mon) [S-Rank; Rank 14]
- **Shi-mon Kai (ão da morte Aberto)**  
Hachimon Tonkou (Kei-mon) [SuperS-Rank; Rank 16]



## Invocações

Um shinobi pode ganhar, durante a campanha, habilidade de invocar animais que podem ajudá-lo em suas batalhas ou missões, ou então podem ser utilizados como armas. Esses animais são como NPCs. Eles possuem personalidades, técnicas, características físicas, psicológicas e nomes próprios. Normalmente possuem a habilidade da fala humana. Enfim, eles possuem uma ficha própria como qualquer personagem. E funciona quase como um aliado.

A força do animal invocado será definida pela quantidade de chakra utilizada na realização do jutsu.

**Pacto de Sangue:** Pacto de sangue nada mais é que um contrato que o personagem precisa fazer para fazer a invocação e a assinatura deve ser feita a sangue e todas as vezes que o shinobi fizer a invocação ele deverá usar um pouco de sangue. Quanto ao modo que o jogador vai conseguir ter acesso ao contrato cabe ao mestre decidir.

**Requerimento:** Isso são as características mínimas para você adquirir determinado contrato. Bem botei esse tópico para deixar as coisas mais interessantes e "Lógicas" afinal não seria muito correto ver um jovem fraquinho invocar um MONSTRO!!!!!!!Que não tem nada haver com ele.

### Tabela de Pacto:

- Urso (Kuma) Requerimento: R3
- Javali (Osu-butá) Requerimento: F3
- Cachorro (Inu) Requerimento: nenhum
- Lebre (Usagi) Requerimento: H3
- Falcão (Taka) Requerimento: H3
- Cavalo (Uma) Requerimento: H3 e aceleração
- Macaco (Saru) Requerimento: H3
- Boi (O-ushi) Requerimento: F3 e R3
- Rato (Nezumi) Requerimento: H3
- Lesma (Namekuji) Requerimento: nenhum
- Cobra (Hebi) Requerimento: H3\*
- Aranha (Gumo) Requerimento: H3
- Tigre (Tora) Requerimento: F3 e H3
- Sapo (Gama) Requerimento: nenhum
- Tartaruga (Kame) Requerimento: R3

\*Para conseguir este pacto o ninja precisa ser considerado maligno ou ser um "cara doido por PODER" que não deixa de ser a mesma coisa, pois é um tipo de insanidade.

## Criaturas Invocadas

Bem essa parte de invocação não ficaria completa sem a descrição de cada criatura, afinal estamos tentando fazer uma adaptação que preste. Nesta parte daremos as fichas básicas assim o mestre poderá usar a sua imaginação a vontade.

### Urso (Kuma)

Esse poderoso animal é um dos mais fortes criações da mãe natureza. Esse poderoso animal não aceita covardia de seu mestre, mas pode se tornar um aliado extremamente leal se bem tratado.

F2

H2

R4

A2

PdFO

Pvs/Pms 17

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m), faro aguçado

Paralisia(Abraço de urso)

Pode fazer até 3 ataques por turno, 1 mordida e 2 ataques com as garras, (H+F+1D) 2x(F+1D)

### Javali (Osu-butá)

O javali pode não ser o animal mais inteligente da natureza, mas possui uma incrível qualidade, quando ele põe algo na cabeça, não há o que o impeça de realizar. O javali não serve a pessoas que perdem o foco de seus objetivos facilmente.

F2

H1

R4

A3

PdFO

Pvs/Pms 19

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m), faro aguçado

Ataque de investida (o Javali pode correr em linha reta e atacar com o dobro da força).

### Cachorro (Inu)

O cachorro é um animal leal e dedicado. É o tipo de alma amável e dedicada que irá defender seus amigos e sua família não importando qual seja a situação. Ele irá servir a qualquer um que o tratar com bondade e respeito, pois o cachorro se recusa a servir á aqueles que não possuem tais qualidades.

F1

H3

R2

A3

PdFO

Pvs/Pms 9

Vantagens/desvantagens

Visão no escuro (30m), faro aguçado

O cachorro ganha um bônus de +2 para qualquer teste feito com o faro (os bônus se somam com os de faro aguçado)

### Lebre (Usagi)

A lebre é um animal veloz e ágil. A lebre pode não ser boa em combate, mas é um excelente mensageiro. A lebre serve á aqueles que usam sua sabedoria para ajudar aos outros. A lebre não serve á aqueles que guardam suas informações para si.

F0

H4

R1

A1

PdF0

Pvs/Pms 3

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m) , Faro aguçado

A lebre ganha um bônus de +3 em seus testes de se esconder, de furtividade, de salto e de +2 em se mover silenciosamente.

### Falcão (Taka)

Rápido, silencioso e mortal, esses são os métodos de sobrevivência do falcão. O falcão é um poderoso guardião da casa e da família. O falcão aceita servir qualquer um que empregue seus meios no campo de batalha ou que proteja aqueles que são considerados amigos próximos ou da família.

F1

H3

R2

A1

PdF0

Pvs/Pms7

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (até 100m)

Levitação

O falcão ganha um bônus de +3 em seus testes de observação e sobrevivência durante a luz do dia.

### Cavalo (Uma)

Poucas criaturas da natureza podem rivalizar com o cavalo em velocidade e esplendor. Embora muitos achem que o cavalo é inútil em combate, seu coice pode ser fatal se você não estiver preparado. Os cavalos não aceitam a preguiça e também não aceitarão mestres eu não pensem dessa maneira.

F2

H3

R2

A2

PdF0

Pvs/Pms 10

Vantagens/Desvantagens

Aceleração

Visão no escuro (30m)

Ataque de investida (O cavalo pode correr contra um alvo, causando dano de força dobrado).

### Macaco (Saru)

Geralmente um animal brincalhão e inteligente, pode se tornar um oponente determinado quando enfurecido. Sendo o rival mais próximo dos humanos em termos de inteligência, o macaco pode usar quase qualquer arma feita para humanos. O macaco somente irá aceitar servir um humano se ele achar que vai ter diversão pois ele tem pouca paciência com os sem imaginação.

F1

H3

R1

A1

PdFO

Pvs/Pms 5

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m)

O macaco ganha um bônus de +3 em escalar e se movimentar em árvores

Ataca 3 vezes por turno com uma mordida (F+H+1D) e 2 ataques com garras (F+1D).

### Boi (O-ushi)

As maiores características dos bois são sua força e sua grande fortitude. O boi pode carregar cargas por horas sem se cansar. Os bois são extremamente difíceis de se irritar, mas são indomáveis depois de tomados pela fúria.

F2

H1

R4

A2

PdF

Pvs/Pms 20

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m)

Ataque de investida (O boi pode correr contra um alvo, causando dano de força dobrado).

### Rato (Nezumi)

O rato é um animal que vive na periferia da sociedade humana. A maioria é parasita, pois vive nas casas dos humanos e comem sua comida. A maior qualidade do rato é sua habilidade de passar despercebido. Os ratos são temidos pelos humanos, não por causa da sua habilidade de combate, mas por causa de sua capacidade de espalhar doenças e pragas.

F0

H2

R2

A1

PdFO

Pvs/Pms 7

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m), Faro aguçado

Se o ataque do rato causar dano, o alvo deve fazer um teste de resistência, se falhar irá contrair uma doença (O alvo infectado perderá 1Pv por hora até a morte ou até a doença ser curada)

O rato recebe um bônus de +3 em seus testes de mover em silêncio e +3 de bônus em se esconder durante a noite.

### Lesma (Namekuji)

A lesma é menosprezada por causa de sua aparência e da falta de um sistema de defesa eficiente. A maior arma desse animal não é seu corpo, mas sua sabedoria e coração puro. A lesma é um animal que não conhece o ódio. A lesma se recusará a servir um mestre que não siga seu jeito de ser.

F0

H0

R2

A1  
 PdF2 (ácido)  
 Pvs/Pms 7  
 Vantagens/Desvantagens  
 Visão no escuro (30m)  
 Armadura Extra (Ácido)

A lesma pode escapar de quase qualquer prisão dividindo-se em várias miniaturas de si mesma e reagrupando-se mais tarde. Usar essa habilidade leva um turno inteiro.

### Cobra (Hebi)

Essa traiçoeira criatura serve apenas aos humanos mais desleais. A cobra é ótima em passar por trás das defesas inimigas atacando-os por trás, pegando-as quase sempre indefesos. A cobra não serve a humanos que não apreciam seus métodos ou que não sejam tão fortes quanto elas, e mesmo aceitando o ninja como mestre, exigirá periodicamente sacrifícios e recompensas por seus esforços.

F1  
 H3  
 R2  
 A1  
 PdFO  
 PVs/Pms 7  
 Vantagens/Desvantagens  
 Visão no escuro (30m), faro aguçado  
 Paralisia (Constricção)

Se o ataque da cobra causar dano, o alvo deve fazer imediatamente um teste de resistência, se falhar perderá 1Pv por turno até morrer ou ser curado.

A cobra recebe um bônus de +3 em seus testes de escalada, equilíbrio e natação e um bônus de +2 em se esconder e furtividade.

### Aranha (Gumo)

Poucas criaturas são tão temidas quanto às aranhas, pois elas parecem ter saído dos mais sombrios pesadelos dos humanos. Ao contrário do que parecem, as aranhas não são temidas apenas por sua aparência, mas muitas delas são capazes de injetar poderosos venenos e capturar criaturas bem maiores que elas em suas teias. O mestre preferido da aranha é aquele que consegue ver além da aparência e ver o poder por trás do que parece estranho.

F1  
 H2  
 R2  
 A1  
 PdFO  
 Pvs/Pms 7  
 Vantagens/Desvantagens  
 Visão no escuro (30m)

Se o ataque da aranha causar dano, o alvo deve fazer imediatamente um teste de resistência, se falhar perderá 1Pv por turno até morrer ou ser curado.

### Tigre (Tora)

Essa feroz criatura é temida por quase todos os outros animais. Sua excelente habilidade como caçador e sua maestria em se esconder e camuflar faz dele um oponente fantástico. O tigre é muito

orgulhoso e despreza a fraqueza e a covardia e se recusará a servir um mestre que não possua a verdadeira força no coração.

F1

H3

R3

A2

PdFO

Pvs/Pms 10

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m)

Se um tigre saltar contra um alvo de surpresa, ele poderá fazer um ataque extra antes do primeiro turno, sendo assim ele fará o ataque bônus, depois o ataque da rodada surpresa e após isso, rola-se a iniciativa normalmente.

O tigre faz 3 ataques por rodada uma mordida (F+H+1D) e dois ataques com as garras (F+1D). O tigre ganha um bônus de +2 em seus testes de equilíbrio e furtividade e +4 nos testes de furtividade quando está na grama alta.

### Sapo (Gama)

O sapo é uma criatura inteligente e recebe mais respeito por causa da sua sabedoria. O sapo gosta da vida fácil e pode demonstrar muita paciência quando tem um bom motivo. O sapo não servirá um mestre que não tenha força de vontade e determinação.

F0

H3

R1

A1

PdFO

Pvs/Pms 5

Vantagens/Desvantagens

Anfíbio

Membros elásticos (Língua)

Paralisia (língua)

Visão no escuro (30m)

O sapo recebe um bônus de +4 em seus testes furtividade e salto.

### Tartaruga (Kame)

Olhadas de relance as tartarugas parecem animais fracos. Elas podem não possuir força ou agilidade, mas possuem grande resistência e sabedoria para localizar a fraqueza do alvo e julgar a força do oponente. A tartaruga não irá aceitar um mestre que se enfureça sem necessidade e que perca o controle facilmente.

F1

H0

R2

A4

PdFO

Pvs/Pms 9

Vantagens/Desvantagens

Visão no escuro (30m)

A tartaruga ganha um bônus de +4 em seus testes de natação e conhecimentos.

## Invocações Especiais

### Yakai Kuzushi



Este é o clássico sapo invocado por Jiraiya-Sama.

F4

H4

R3

A5

PDF0

PVs/PMs18PVs

Vantagens e Desvantagens:

Membros elásticos (Língua)

Paralisia (língua)

Visão no escuro (30m)

O sapo recebe um bônus de +4 em seus testes furtividade e salto.

### Gama Kenshin

Este é o Sapo samurai que o Sennin usa contra o ataque das cobras de Orochimaru.

F15

H4

R10

A13

PDF0

PVs/PMs

Vantagens e Desvantagens:

Membros elásticos (Língua)

Paralisia (língua)

Visão no escuro (30m)

O sapo recebe um bônus de +4 em seus testes furtividade e salto.



### Gamabunta

F25

H5

R26

A14

PDF0

PVs 168/PMs 156

Vantagens e Desvantagens:

Membros elásticos (Língua)

PVs extra

Arma especial (F)

Paralisia (língua)

Visão no escuro (30m)

O sapo recebe um bônus de +4 em seus testes furtividade e salto.



## Manda

F30  
 H5  
 R25  
 A21  
 PdFO  
 PVs/Pms 150  
 Vantagens/Desvantagens  
 Visão no escuro (30m), fardo aguçado  
 Paralisia (Constricção)

Se o ataque da cobra causar dano, o alvo deve fazer imediatamente um teste de resistência, se falhar perderá 1Pv por turno até morrer ou ser curado.

A cobra recebe um bônus de +3 em seus testes de escalada, equilíbrio e natação e um bônus de +2 em se esconder e furtividade.



## Katsuyu

F24  
 H4  
 R20  
 A13  
 PdF25 (ácido)  
 Pvs/Pms 120  
 Vantagens/Desvantagens  
 Separação  
 Visão no escuro (30m)  
 Armadura Extra (Ácido)

A lesma pode escapar de quase qualquer prisão dividindo-se em várias miniaturas de si mesma e reagrupando-se mais tarde. Usar essa habilidade leva um turno inteiro.



## Enma

F5  
 H3  
 R4  
 A4  
 PdFO  
 Pvs/Pms 24  
 Vantagens/Desvantagens  
 Visão no escuro (30m)  
 Parceiro (no caso Sandaime)\*  
 Forma alternativa (F6,H3,R4,A4,PdFO,PVs24Pms24 )  
 Membros elásticos \*  
 Ivulnerabilidade (a tudo exceto magia e armas mágicas) \*

\* Apenas na forma de bastão.



## Selo Amaldiçoado

Após ser vítima do Juuin Jutsu o ninja adquire o selo, abaixo está as vantagens e desvantagens para a adaptação:

### 1º Nível

Descrição: Caracteriza-se por sua aparência de "manchas" pela metade ou por todo o corpo devido á intensidade do seu uso. Podemos ver no anime usando esse selo: Uchiha Sasuke, Jiroubou, Tayuya, Kidoumaru, Sakon e Kimimaru.

Esse selo faz com que seu possuidor aumente seu poder bruscamente mas por outro lado, aos poucos seu corpo vai sendo dominado por Orochimaru, o que faz dessa habilidade, um perigo fatal.



### 2º Nível

Descrição: Esse selo muda a aparência de seu possuidor completamente, fazendo com que seu cabelo cresça um pouco, transformando-o em um tipo de demônio. Esse selo amaldiçoado é extremamente perigoso e pode causar a morte da pessoa depois que ela recebe esse poder.

Ele é tão fatal que o corpo é possuído pelo controle de Orochimaru rapidamente, assim se tornando um subordinado causando às vezes a morte.

## Jutsus

Aprendendo um jutsu: Obviamente a dificuldade de realizar um jutsu implica no aprendizado, assim como o rank e a complexidade da técnica (as que envolvem controle de chakra são mais difíceis exemplo: rasengan), como foi visto anteriormente o Rank ninja está diretamente ligado com de jutsus como visto abaixo:

**Gennin:** Rank-E e Rank-D

**Chuunin:** Rank-C

**Jounnin:** Rank-B e Rank-A

**Kage:** Rank-S

Para aprender um jutsu o ninja deve fazer um teste, de acordo com a tabela acima o ninja pode ou não receber um bônus (exemplo um Jounnin recebe um bônus de 2 para técnicas do rank-E e rank-D e os de rank-S ele recebe um redutor de 1) o tempo de um teste para o outro (caso exista) depende do jutsu que por sua vez será escolhido pelo Mestre.



# JUTSUS PARA 3D&T

Ai vão os Jutsos:

## - Goukakyuu no Jutsu (Técnica da Grande Bola de Fogo)

Ninjutsu (Katon) [C-Rank; Rank 3]

Duração: Instantâneo

O usuário deve primeiramente recolher uma quantidade grande de chakra em suas mão e boca e depois libera-lo pela boca como a um lança-chamas (FA: H+1d+PMs gastos). Esse ataque atinge uma grande área (circulo de raio 3m) até 5m de distância.

## - Karyuu Endan (Rajada do Dragão de Fogo)

Ninjutsu (Katon) [A-Rank; Rank 9]

Duração: Instantâneo

Uma versão mais forte do Katon: Goukakyuu no Jutsu. O ninja produz um córrego de 10m muito largo de chamas que aproximam seu alvo como uma parede enorme, atingindo seu inimigo e acertando também tudo o que estiver no caminho (FA: H+2d+PMs gastos)

## - Doryuuheki (Mudslide Barrier)

Ninjutsu (Doton) [A-Rank; Rank 8]

Duração: 1 hora / level (H)

Uma técnica de Doton (tipo) Ninjutsu da terra onde o ninja "vomita" uma onda da lama, que se torna uma barreira que bloqueia os ataques vindo de apenas uma direção, oferecendo FD+3 para cada PM gasto no Jutsu.

## - Suijinheki no Jutsu (Técnica da Barreira de Água)

Ninjutsu (Suiton) [A-Rank; Rank 8]

Duração: Concentração (up to 1 turno / level)

Uma técnica de Suiton (tipo) Ninjutsu da água onde o ninja usa água já existente e a levanta em torno delas em uma barreira circular defendendo de ataques vindo de qualquer ataque oferecendo FD+2 para cada PM gasto no Jutsu.

## - Suishouha no Jutsu (Great Water Wave Technique)

Ninjutsu (Suiton) [S-Rank; Rank 11]

Duração: Concentração (up to 1 turno / level)

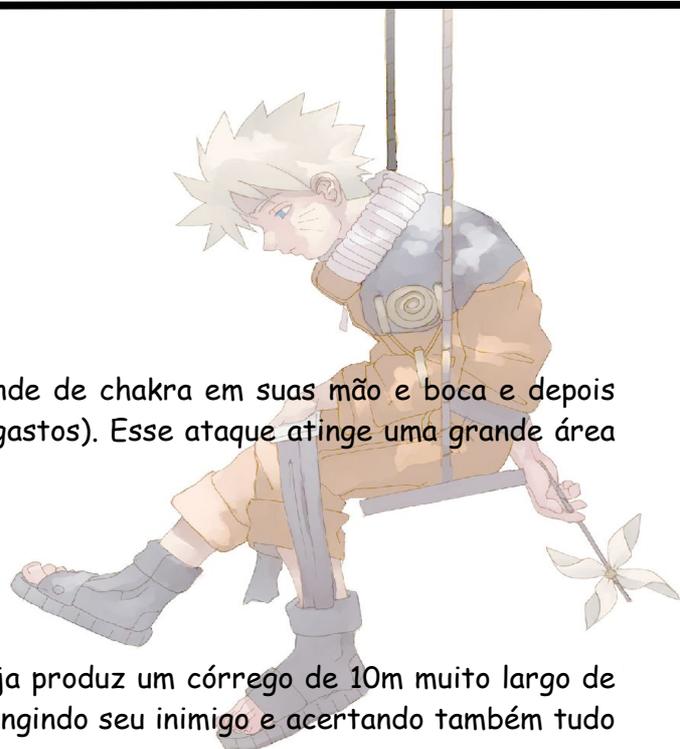
Uma técnica de Suiton (tipo) Ninjutsu da água onde o ninja focalize seu chakra através de água circunvizinha e o manipula em uma parede rodando em torno dele, e dirige-a então em seu oponente na forma de tornado que ataca com FA: H+PDF+2 para cada PM gasto (por exemplo, H+PDF+10 gastando 5 PMs).

## - Kage Bunshin no Jutsu (Técnica da Multiplicação de Sombras)

Ninjutsu (Konoha Kinjutsu) [B-Rank; Rank 2]

Duração: 5 rodadas por level de H

Sendo um Ninjutsu avançado, poucos a sabem utiliza-la. Consiste numa técnica onde se cria clones de sombra do usuário com um gasto de 1PM para criar um número de cópias igual ao valor da Resistência do ninja (exemplo, por 1PM um ninja de R3 cria 3 cópias de si). Os clones tem as características normais do criador mas o PVs são iguais a resistência do ninja (caso esse leve dano os clones somem) e os PMs são divididos igualmente possibilitando assim serem difíceis de identificar.



- **Sabaku Sousou (Funeral do Deserto)**

Ninjutsu (Requires Sand Manipulation and Sabaku Kyuu) [A-Rank; Rank 7]

Duration: Instantaneous

Uma técnica onde o ninja controla a areia com seu chakra para envolver ao redor ou uma porção, ou muitas partes, esmagando corpo do seu oponente com FA: H+ PMs gastos não contando a armadura, mas um teste de Esquiva pode ser feito para reduzir o dano à metade.

- **Mizu Bunshin no Jutsu (Water Replication Technique)**

Ninjutsu (Suiton) [C-Rank; Rank 3]

Duração: rodadas por level de H

Esta técnica de Ninjutsu usa a água como base para criar clones. Cada clone é um décimo tão poderoso quanto o ninja usando o e tem uma escala que limitada pode se mover afastado de seu criador. Como o Kage Bunshin no Jutsu (técnica do clone da sombra), este clone pode atacar. Igual ao Kage Bunshin no Jutsu, mas os clones tem um redutor de 1 em todas as características, sua FD é igual a H+ 1d e podem se mover até de 10 metros de onde haja água.

Obs: Lógico que essa técnica só possa ser usada num lugar onde haja água o suficiente.

- **Shikon no Jutsu (Técnica da Alma Inoperante)**

Ninjutsu (Shadow Arts; Lost Kinjutsu) [A-Rank; Rank 7]

Duração: 1 rodada por ponto de H

Uma técnica de Ninjutsu onde o ninja use seu chakra para trazer temporariamente a vida no falecido, criando a ilusão que está ainda vivo ao controlar seu corpo como fantoche. Um jutsu excelente quando usado como uma distração. O corpo animado terá as mesmas características físicas, mas não terá vantagem ou desvantagens (a menos àquelas ligadas a aparência, como monstruoso). 5PMs por "x" minutos onde x é a resistência do ninja.

- **Hiden Mist no Jutsu (Técnica a névoa oculta)**

Uma névoa se espalha a partir do ninja a até 10m, reduzindo a visibilidade de "todos" (considerados cegos), que pode ver tudo na área afetada. 5PMs

- **Mokuton: Jyukai Koudan (Gênesis da floresta)**

Duração: Leia texto

Uma técnica de, lendária conhecida apenas pelo Shodaime, Mokuton (tipo de madeira) Ninjutsu onde o ninja usa seu chakra criar uma árvore grande, e continua usando seu chakra alimentando a raiz. Cresce torções e ventos com os obstáculos contínuos, e envoltórios em torno dos inimigos do ninja. A árvore pode imobilizar o inimigo se ele não for bem sucedido num teste de H-3, caso contrário fica preso até sair com um teste de F-3 ou ser libertado. 20PMs

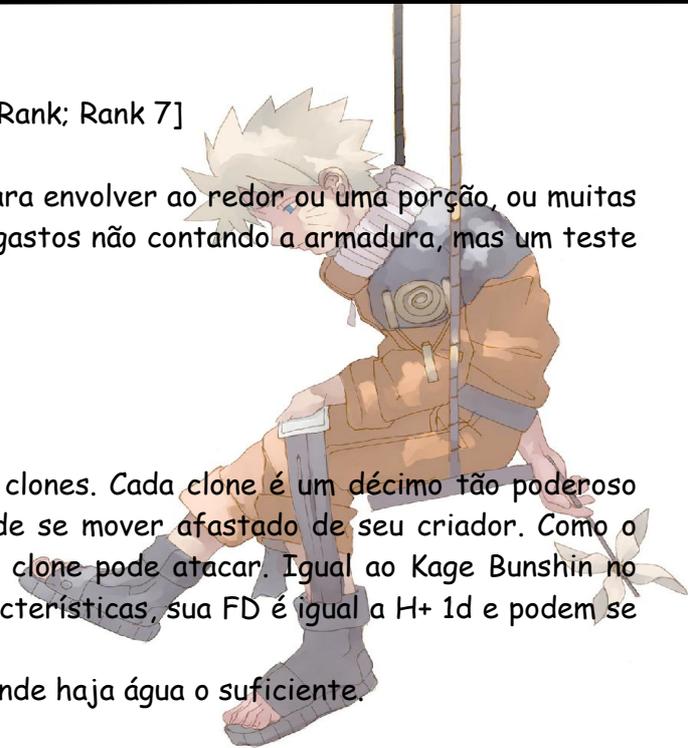
Obs: o Jutsu pode fazer uma arena caso o ninja tenha a vantagem.

- **Sabaki no Genki**

Uma técnica de Ninjutsu onde o ninja deve fazer o contato físico direto com seu oponente, que no ponto começa a drenar seu chakra e energia física através da palma de sua mão. O ninja drena 1d de chakra por ataque

- **Sabaku Kyuu (Caixão do Deserto)**

Uma técnica de Ninjutsu onde o ninja controla a areia com seu chakra para engolfar completamente seu oponente, fazendo um corpo cheio moldado em torno dele, sufocando, ou simplesmente imobilizando. É seguido geralmente pelo Sabaku Sousou (cemitério do deserto). Esta técnica é exclusiva de Gaara. Age como Paralisia por 2d rodadas. 2PMs mas o alvo tem um direito a um teste de esquiva.



- **Shuriken Kage Bunshin no Jutsu (Técnica da Multiplicação de Sombras de shurikens)**

Como o Kage Bunshin no Jutsu (técnica do clone da sombra), esta técnica de Ninjutsu requer uma base de algo para ser clonado. Conseqüentemente, o ninja que executa este joga uma única shuriken em seu inimigo, e executa então o jutsu, criando um ou muito mais sombras de shuriken. Ataque com H+Pdf+PMs gasto

- **Tekken**

Este é um estilo de Taijutsu típico usa-se todo o corpo durante a luta. Socos e chutes fortes causam um alto dano, quebrando ossos e músculos. É apenas um estilo de luta, não influencia nada.

- **Selo avançado - Bakudan (Selo avançado - Bomba)**

Ninjutsu (Selamento; Selo avançado) [C-Rank].

Duração: Instantâneo

Com um selo avançado, o usuário transfere seu chakra para o selo e arremessa em direção ao alvo. Uma vez que explode, causa 3d de dano por fogo em todas as criaturas que se encontram na área de efeito (use as regras de ataque especial área), onde são permitidos testes de Habilidade para levar metade do dano. O usuário pode usar um selo previamente colocado no local dentro da distancia ao invés de jogá-lo. 2PMs por selo.

- **Selo avançado - Touga (Selo avançado - Adagas de Gelo)**

Ninjutsu (Selamento; Selo avançado) [C-Rank].

Duração: Instantâneo

Ao terminar essa técnica, o usuário arremessa o selo em direção ao alvo, selo que no meio do caminho ira se transformar em uma pequena e afiada adaga de gelo. O ninja não pode arremessar mais adagas q o nível da sua habilidade. Dano H+Pdf+1d+PM gastos (numero de adagas).

- **Akiraka Genzou (Ilusão Mínima)**

Genjutsu [D-Rank]

Duração: Sustentável

Essa técnica permite o usuário fazer pequenas modificações na área afetada tanto para travessuras quanto para enganar alguém. Ele pode fazer uma pequena ilusão por nível de habilidade do personagem. Essa ilusão é algo insignificante, como variar uma inscrição numa porta, fazendo um pequeno objeto aparecer ou desaparecer, mas não podendo afetar uma criatura ou causar algum dano em alguém ou algo. Uma criatura que interage com um objeto criado pela ilusão ira notar imediatamente que algo está errado. Essa técnica não pode ser quebrada até ser estudada ou identificada, ai então para ser anulada. Ela só afeta objetos inanimados. 2PMs por ilusão

- **Konoha Reppuu (Vento Forte da Folha)**

Taijutsu (Martial Arts; Gouken) [D-Rank; Rank 2]

Duração: Instantaneous

Um ataque do estilo Gouken de Taijutsu, essa técnica não passa de uma "voadora" é um ataque normal.

- **Konoha Senpū (Vento Giratório Forte da Folha)**

Taijutsu (Martial Arts; Gouken) [C-Rank; Rank 3]

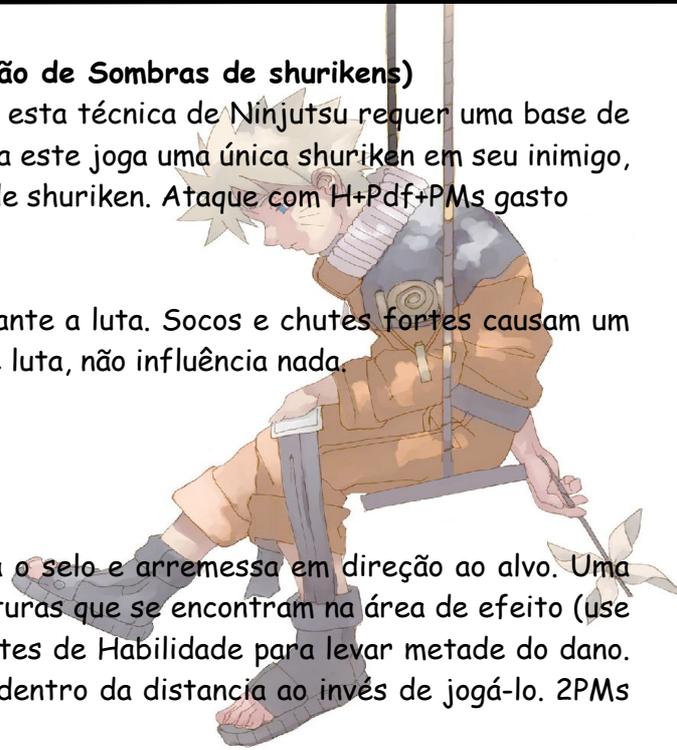
Duração: Instantaneous

Igualmente ao ataque Konoha Reppuu, a diferença é de que se trata de um "ataque circular" veja em manobras de combate.

- **Uzumaki Naruto Rendan (Uzumaki Naruto Combo)**

Taijutsu (Martial Arts; Require Kage Bunshin no Jutsu) [A-Rank; Rank 5]

Duração: Instantaneous



Depois de ter usado o Kage Bunshin(mínimo 4 copias) o ninja faz com que suas copias chutem seu oponente para cima deixando o indefeso, assim desfere um chute em pleno ar jogando o seu oponente contra o chão. Usa-se uma FA normal, mas o alvo tem direito de fazer um teste de H-3 para não ser considerado indefeso. 2PMs

#### - Housenka no Jutsu (Mythical Phoenix Fire Technique)

Ninjutsu (Katon) [C-Rank; Rank 6]

Duração: Instantaneous

Similar ao Goukakyuu no Jutsu, mas ao invés de ser um córrego de fogo são varias bolas de fogo (2d bolas) que causam 1d+2 de dano. 3PMs

#### - Kawarimi no Jutsu (Técnica da Substituição de Corpo)

Ninjutsu [C-Rank; Rank 1]

Duração: Instantâneo

Essa técnica é bem simples, o ninja substitui o seu corpo por algo que está no campo (geralmente um tronco) que ao levar qualquer dano volta à forma normal. Em combate o ninja faz um teste de H-2 caso de certo qualquer dano que tenha levado naquele turno é anulado pode ser usado em "qualquer turno". Custa 2PMs

Obs: Cabe ao mestre decidir se esse movimento é permitido

#### - Kasumi Enbu no Jutsu (Blazing Mist Technique)

Ninjutsu (Katon) [C-Rank; Rank 5]

Duração: Instantâneo

O ninja libera uma névoa pela boca que ao entrar em contato com uma chama age como um comburente queimando tudo a sua frente. O mesmo custo e efeito do Goukakyuu no Jutsu.

#### - Chiyu no Jutsu (Técnica da Cura)

Ninjutsu(Requere Medicina) [A-Rank; Rank 5]

Uma técnica de Ninjutsu onde o ninja focaliza o chakra nas palmas de suas mãos, criando uma esfera pequena de chakra curadora. Este chakra, quando concentrado, pode reparar os danos físicos a uma outra pessoa. 2PMs cura um numero de PVs igual a resistência da vitima retirando-o retirando da Perto da Morte caso ele esteja.

#### - Chiyukanpeki no Jutsu (Técnica Perfeita da Cura)

Ninjutsu(Requere Medicina) [Super S-Rank; Rank 12]

Duração: Instantâneo

Uma versão muito mais poderosa do Chiyu no Jutsu. 3PMs cura o dobro de PVs que o Chiyu no Jutsu.

#### - Chiyukarui no Jutsu (Técnica Menor da Cura)

Ninjutsu(Requere Medicina) [B-Rank; Rank 3]

Duração: Concentration (see text)

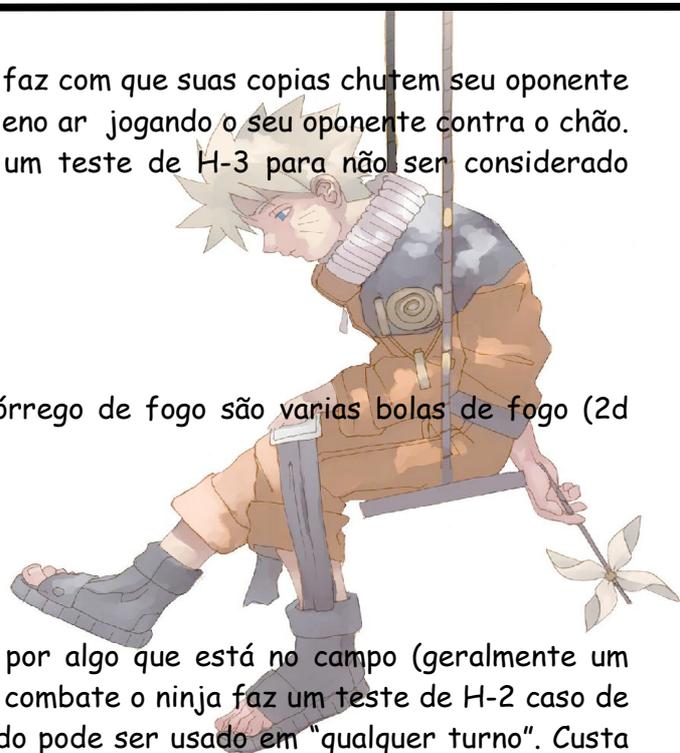
Idêntica às demais técnicas de cura, mas é usada apenas para machucados leves e que gastem pouco chakra. 2PMs cura 1d de vida, mas não retira o alvo de Perto da Morte.

#### - Chiyuue no Jutsu (Grande Técnica da Cura)

Ninjutsu(Requere Medicina) [S-Rank; Rank 8]

Duração: Concentration (up to 1 round/level)

Outra versão mais poderosa do Chiyu no Jutsu. 3PMs cura um numero de PVs igual a resistência mais 3 da vitima retirando-o de Perto da Morte caso ele esteja.



- **Daisan no Me (O Terceiro Olho)**

Ninjutsu (Suna Kinjutsu) [B-Rank; Rank 7]

Duração: 1 minuto/level (H)

Uma técnica de Ninjutsu onde o ninja usa a areia para criar um olho no qual pode enxergar através dele. 1PM

- **Sennei Jashuu (Hidden Snake Hands)**

Ninjutsu (Invocação; Require Snake Blood Pact; Konoha Kinjutsu) [A-Rank; Rank 6]

Duração: 1 turno

Esta é uma técnica proibida da Folha Oculta, por isso inacessível. O ninja invoca 3 cobras constritoras que saem do seu braço e atacam o seu inimigo com FA 15 e caso receba dano a vítima precisa fazer um teste de resistência ou sofre Paralisia por 2d rodadas. 4PMs

- **Souja Sousai no Jutsu (Double Snake Assassination Technique) \***

Ninjutsu (Invocação; Require Snake Blood Pact; Konoha Kinjutsu) [B-Rank; Rank 7]

Duração: Instantâneo

- **Kage Buyou (Shadow Dance)**

Taijutsu [C-Rank; Rank 3]

Duração: Instantâneo

Essa técnica de Taijutsu é usada para deixar o oponente numa posição área vulnerável. O ninja irá primeiro aparecer rapidamente abaixo do alvo, e comum chute irá lançar o alvo no ar, então o ninja irá pular e se posicionar na "sombra do alvo". Essa técnica é necessária para os combos: Shishi Rendan, Omote Renge e Ura Renge. Essa técnica não passa do primeiro ataque que é realizada nesses combos, nada de mais.

- **Meisaigakure no Jutsu (Concealing Camouflage Technique)**

Ninjutsu [B-Rank; Rank 5]

Duration: 1 minute/level (H)

O ninja se camufla com o ambiente e é capaz de eliminar o próprio cheiro (não é descoberto caso o inimigo tenha faro aguçado). O ninja ganha invisibilidade por 2PMs.

- **Mikazuki no Mai (Dance of the Crescent Moon)**

Taijutsu (Martial Arts) [A-Rank; Rank 9]

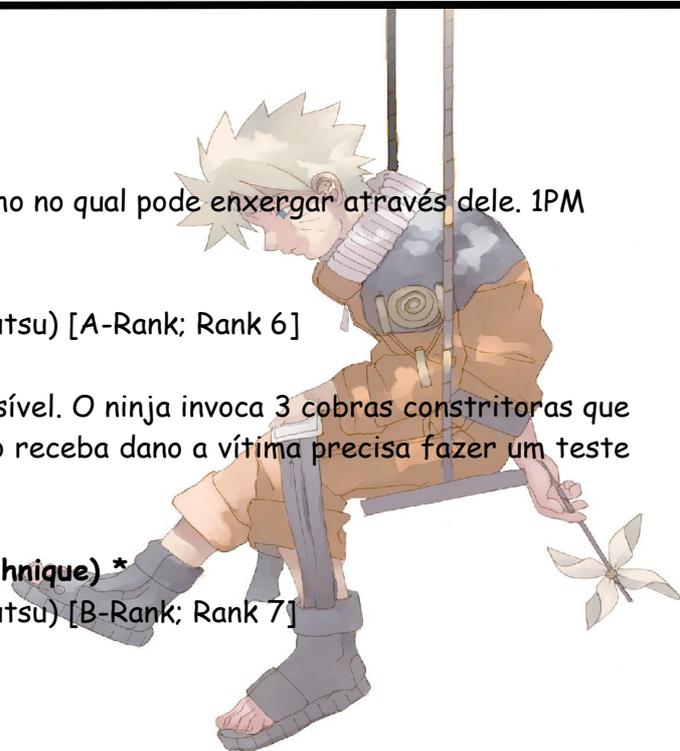
Duration: Instantaneous

Uma técnica com espada que cria dois clones simultaneamente para confundir o oponente. O alvo é considerado indefeso a menos que ele faça um teste difícil (reduzido de 3) de H para descobrir qual é o verdadeiro, ou contra-atacar todos ao mesmo tempo caso seja possível (kaiten como exemplo). 4PMs

- **Kugutsu no Jutsu**

Habilidade onde o usuário controla uma marionete com fios de chakra. A Marionete é capaz de atacar um oponente com todas as armas escondidas por dentro dela. Esta técnica é eficaz para longas distâncias desde que as cordas de chakra possam se estender, as cordas são invisíveis, assim o oponente não pode saber qual posição em que a marionete vai estar para atacar, o ninja também pode usar os fios para certos "movimentos" como, por exemplo, imobilizar o braço do inimigo podendo assim deter um ataque, no entanto essas ações necessitam que o ninja encoste (não necessariamente com as mãos pode ser com shurikens) na vítima, e depois que ela percebe o fio pode ser desfeito facilmente com um teste de R+1Note que está técnica também permite o controle de pessoas caso estas aceitem (elas serão tratadas como marionetes). Pré-requisito para usar as marionetes (especialização em máquinas).

Obs: Estas técnicas alternativas, é necessário que o ninja tenha condições de controlar um boneco extra, pois isso mostra que ele tem condições de usa-las sem restrições.



- **Kawara Shuriken**

As telhas próximas ao usuário se transformam em espécies de "shurikens" (ou seja, ganham à mesma função que uma shuriken), e são dirigidas ao alvo. Cada telha ataca com FA: H + 1d. Custa 1PM para cada Telha

- **Nawanuke no Jutsu**

Técnica usada para fugir de prisões por cordas e linhas. Teste de Habilidade normal. Não custa PMs.

- **Soushouryuu**

Jutsu usado pela ninja Tenten, são usados 2 pergaminhos de invocação que geram uma grande quantidade de armas, que são atiradas pelo ninja no oponente. Tiro múltiplo.

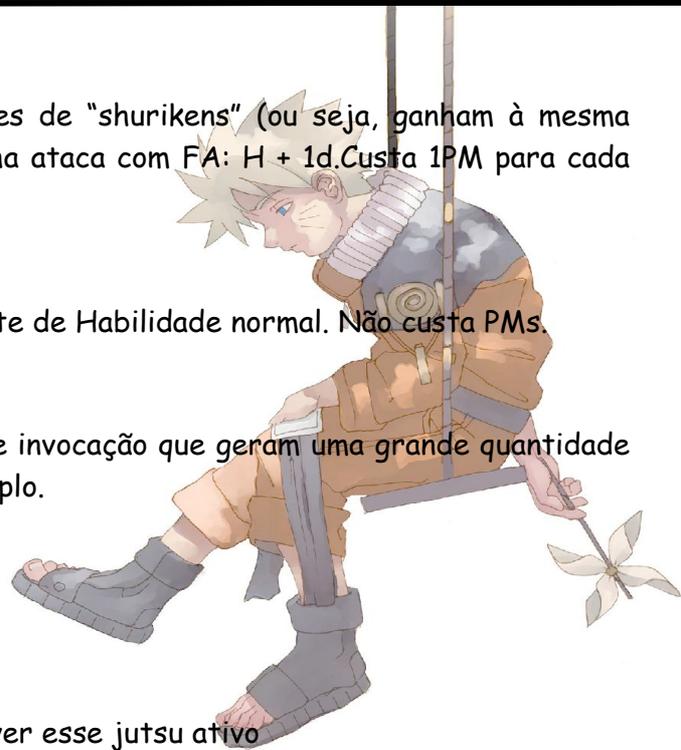
- **Controle de Chakra (Jumping Technique)**

Chakra Control (Body) [D-Rank; Rank 1]

Ranking D - Nível 1

Duração/Custo: 1 turno por Pm gasto

O usuário tem a distância do salto duplicada enquanto mantiver esse jutsu ativo



- **Kinobori (Técnica de escalada de árvores)**

Controle de Chakra (Corpo)

Ranking E Nível 1

Duração/Custo: 10 turnos (ou 1 minuto) por Pm gasto

O usuário desta técnica pode se manter na horizontal ou em qualquer superfície preso pelo seu chakra. Devido ao desgaste físico causado, o usuário faz todos os testes com -1 e a cada 3 turnos recebe um redutor cumulativo de -1.

- **Kekki no Jutsu (Técnica de vigor)**

Controle de Chakra

Ranking B Nível 1

Duração/Custo: 1 Minuto a cada 2 Pms gastos

Essa técnica acaba com qualquer desgaste físico ou cansaço do usuário enquanto ela se mantiver ativa.

- **Mitsukerudoku no Jutsu (Técnica de detecção de Veneno)**

Controle de chakra

Ranking C Nível 1

Duração/Custo: Um alvo por Pm gasto

Basicamente essa técnica descobre se o usuário foi envenenado e com um teste bem sucedido de habilidade, qual foi o veneno utilizado.

- **Bunshin no Jutsu (Técnica de Duplicação)**

Ninjutsu

Ranking E Nível 1

Duração: 1 minuto por ponto de habilidade

Custo: 1 Pm +1Pm por cópia (Máximo de 1 por ponto de Habilidade)

Esse ninjutsu cria cópias do usuário, os clones não podem se distanciar mais que 15m do ninja e se sofrerem QUALQUER dano desaparecem numa nuvem de fumaça. As cópias não podem fazer qualquer coisa que precise de um corpo verdadeiro como levantar alguma coisa ou atacar alguém. A FD de clone é igual a H+1D.

**- Henge no Jutsu (Técnica de Transformação)**

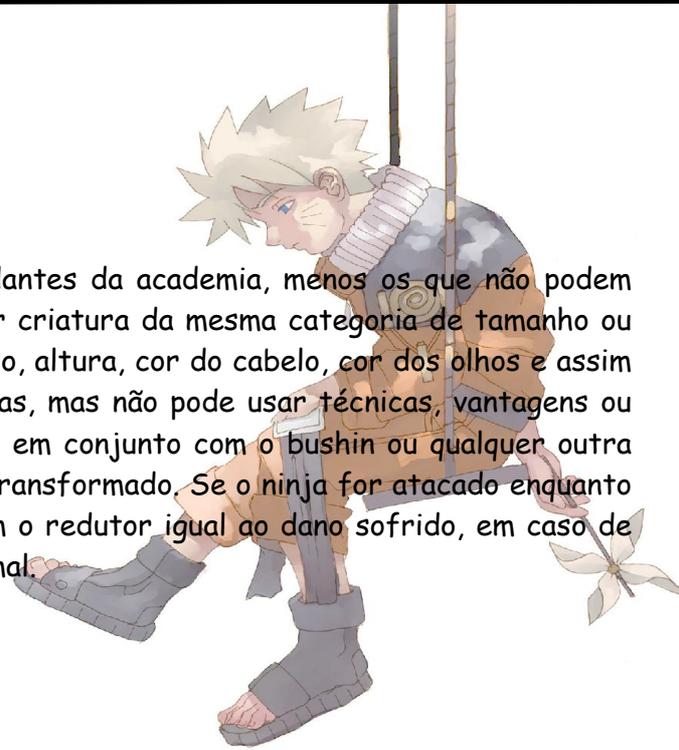
Ninjutsu

Ranking E Nível 1

Duração: 5 minutos por Pm gasto

Custo: 1Pm

Essa técnica é conhecida por praticamente todos os estudantes da academia, menos os que não podem usar ninjutsus. O usuário pode assumir a forma de qualquer criatura da mesma categoria de tamanho ou menor e é livre para escolher as características físicas (Peso, altura, cor do cabelo, cor dos olhos e assim vai...) O ninja continua podendo usar seus poderes e técnicas, mas não pode usar técnicas, vantagens ou poderes do novo corpo. O ninja pode usar o henge no jutsu em conjunto com o bushin ou qualquer outra técnica de multiplicação mas custa um Pm a mais por clone transformado. Se o ninja for atacado enquanto está transformado, deve fazer um teste de Habilidade com o redutor igual ao dano sofrido, em caso de falha a técnica termina abruptamente e o ninja volta ao normal.



**- Kyougaku no Jutsu (Técnica do medo)**

Genjutsu (Doujutsu: Afeta a mente: Medo)

Ranking D Nível 1

Duração: 1 turno por ponto de Habilidade

Custo: 3 Pms

Usando essa técnica, o ninja é capaz de fazer o inimigo acreditar que alguma coisa está errada, abalando um pouco sua confiança. O alvo deve fazer um teste de resistência, caso obtenha sucesso, nada acontece, se falhar terá de fazer todos os testes com um redutor de -1 até o efeito do genjutsu passar.

**- Nakimane no Jutsu (Técnica de imitação animal)**

Genjutsu

Ranking D Nível 1

Duração: 1 Turno

Custo: 1 Pm

Um dos genjutsus mais básicos, o Nakimane no Jutsu permite ao usuário imitar o som de qualquer animal que ele já tenha escutado antes (como o latido de um cão, por exemplo).

**- Okodasu no Jutsu (Técnica de intimidação)**

Genjutsu

Ranking E Nível 1

Duração: 1 turno por ponto de habilidade

Custo: 1Pm

Essa técnica faz o usuário parecer maior e mais ameaçador. O ninja ganha +1 nos seus testes de intimidação enquanto o genjutsu estiver ativo.

**- Shitsukentou no Jutsu (Técnica de desorientação)**

Genjutsu(Afeta a mente)

Ranking D Nível 1

Duração: 1 Turno

Custo: 2 Pm

Esse genjutsu afeta diretamente a mente do alvo Misturando seus pensamentos deixando-o confuso e vulnerável. O alvo faz um teste de resistência, se falhar, não poderá fazer nada a não ser se defender por um turno inteiro além de um redutor de -2 na habilidade.

**- Fukurougan (Olhos da Coruja)**

Ninjutsu

Ranking D Nível 1

Duração/Custo: 5 turnos por Pm gasto

Usando esse jutsu, o ninja poderá ver o dobro de distância na penumbra enquanto durar a técnica.

#### - Gyokou (Boa Sorte)

Ninjutsu

Ranking D Nível 1

Duração: 5 Turnos

Custo: 3 Pms

Dizem que a sorte também é parte da força, e eles estão certos. Usando essa técnica o ninja ganha +1 em suas jogadas de ataque e esquiva enquanto durar o jutsu.

#### - Kakureimino no Jutsu (Técnica de Camuflagem)

Ninjutsu

Ranking E Nível 1

Custo: 1

Usando essa técnica, o ninja poderá se esconder usando um tecido ou outro objeto qualquer que lhe sirva de camuflagem. Enquanto permanecer imóvel poderá ser detectado apenas com um teste bem sucedido de habilidade e apenas se observador tiver sentidos especiais (por exemplo, usando visão de raios-x pode-se ver através da camuflagem ou com faro aguçado pode-se sentir o cheiro do ninja).

#### - Nawanuke no Jutsu (Técnica de escapada)

Ninjutsu

Ranking E Nível 1

Duração: 1 turno por ponto de habilidade

Custo: 1Pm

Essa técnica permite que o ninja escape de cordas e algemas facilmente. Faz-se um teste de Fuga com bônus de +1 enquanto durar o jutsu.

#### - Kaze Oogama (Lâmina de vento)

Ninjutsu (Fuuton)

Ranking D Nível 1

Custo: 2 Pms

Esse Fuuton básico manda chakra pelo ar em linha reta a partir do usuário atingindo todos os que estiverem em combate corpo a corpo e a frente do ninja causando dano de 1d, o ninja pode gastar 1 Pm para aumentar o dano em +1(máximo de 1d+5).

#### - Sarutobi no Jutsu (Técnica do Macaco Voador)

Ninjutsu (Fuuton)

Ranking D Nível 1

Custo: 2 Pm

Quando se usa esse jutsu, o ninja é lançado para cima e sua altura máxima de salto é multiplicada por 5.

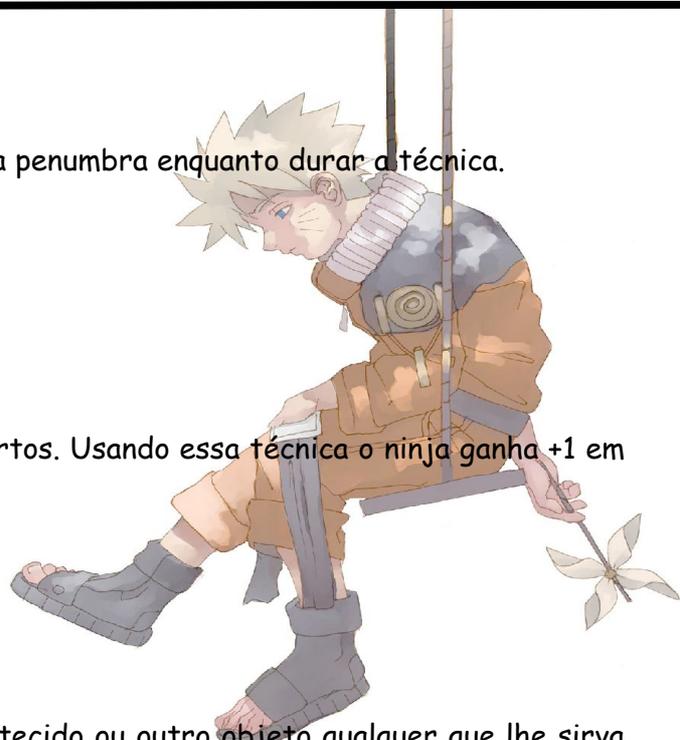
#### - En'en no Shuriken (Shuriken Flamejante)

Ninjutsu(Katon)

Ranking D Nível 1

Custo: 1 Pm

Esse Katon básico cria uma pequena esfera de fogo que pode ser atirada como um projétil. O projétil causa 1d de dano por fogo, e pode-se usar 1 PM para aumentar o dano em +1(máximo de 1d+5).



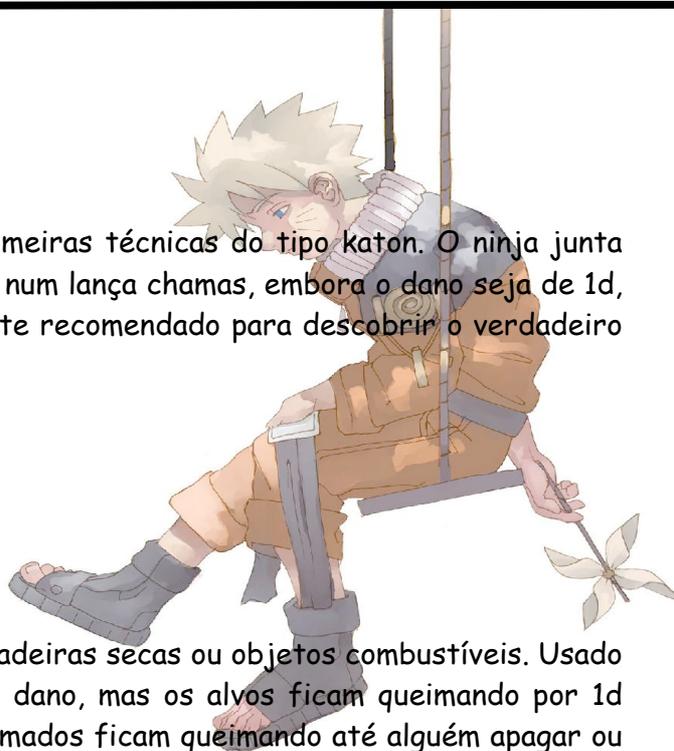
- **Hiakahou (Canhão de fogo)**

Ninjutsu(Katon)

Ranking E Nível 1

Custo: 3Pm

Esse jutsu básico é ensinado na academia como uma das primeiras técnicas do tipo katon. O ninja junta uma pequena quantidade de chakra no peito e depois o libera num lança chamas, embora o dano seja de 1d, cria um cone de fogo de até 3 metros de distância. Altamente recomendado para descobrir o verdadeiro inimigo após ele usar bushin no jutsu.



- **Takitsuke (Combustão)**

Ninjutsu(Katon)

Ranking E Nível 1

Custo: 2 Pm

Esse Katon inicial é usado basicamente para atear fogo em madeiras secas ou objetos combustíveis. Usado em combate, o Takitsuke no jutsu causa apenas 1 ponto de dano, mas os alvos ficam queimando por 1d turnos. Apagar o fogo leva uma rodada inteira. Objetos inanimados ficam queimando até alguém apagar ou até se reduzir a cinzas.

- **Kyuuden Shuriken no Jutsu (Técnica da shuriken de trovão)**

Ninjutsu(Raiton)

Ranking D Nível 1

Custo: 2 Pm

Esse Raiton básico permite ao ninja criar uma shuriken feita de raios e a disparar contra o inimigo. A shuriken causa 1d de dano e pode-se gastar um ponto de chakra para aumentar o dano. (máximo de 1d+5).

- **Suimen hokou no gyō**

Controle de Chakra (Corpo)

Ranking E Nível 1

Custo: 0

Um personagem que conheça esta manobra pode andar normalmente sobre águas, como se fosse chão comum. Ele pode andar até 10 metros sobre a água em um mesmo turno para cada ponto de Habilidade que tiver (por exemplo, 30 metros para H3).

- **Tarenken**

Taijutsu

Uma técnica que permite o usuário dar múltiplos socos ao oponente para causar um grande dano. Ataque múltiplo.

- **Tarenkyaku**

Taijutsu

Uma técnica que permite ao usuário dar múltiplos chutes ao oponente para causar um grande dano. Ataque múltiplo.

- **Konoha Gouriki Senpū (Vento Giratório Forte da Folha)**

Taijutsu

Um chute giratório como o Konoha Senpū, mas o ninja usa mais força do que agilidade executando um violento chute "coice" contra o oponente. Igualmente ao Konoha Senpū, mas combinado com Ataque especial.

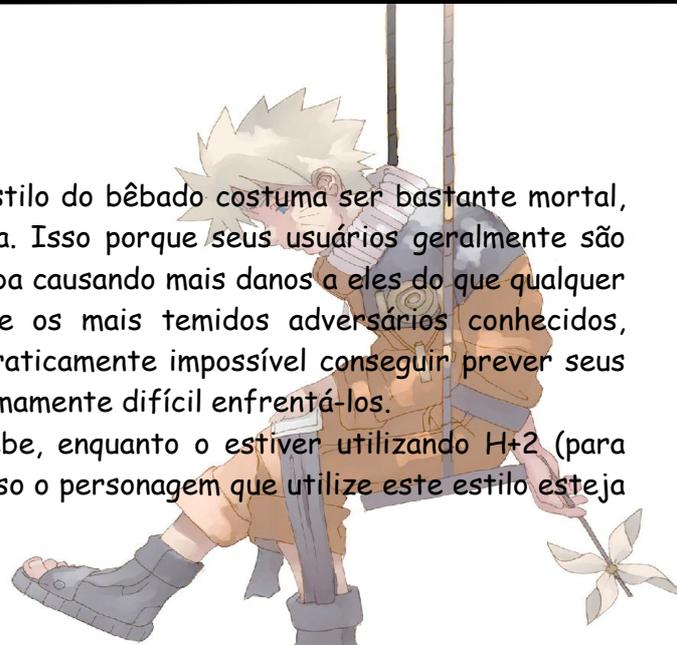
### - Suiken Taisei (Drunken Fist Stance)

Taijutsu (Stance) [C-Rank; Rank 3]

Duração: 2d rodadas caso esteja bêbado.

Um dos mais famosos estilos de luta de artes marciais, o estilo do bêbado costuma ser bastante mortal, tanto para quem luta contra ele quanto para quem o utiliza. Isso porque seus usuários geralmente são mendigos, vagabundos e todo tipo de bêbado, e a bebida acaba causando mais danos a eles do que qualquer inimigo. Mesmo assim, os mestres do Suiken estão entre os mais temidos adversários conhecidos, principalmente por serem completamente imprevisíveis. É praticamente impossível conseguir prever seus movimentos, suas esquivas e seus ataques, o que torna extremamente difícil enfrentá-los.

Um personagem que resolva lutar utilizando o Suiken recebe, enquanto o estiver utilizando H+2 (para esquivas) e A-1. Dobre estes valores (ou seja, H+4 e A-2) caso o personagem que utilize este estilo esteja REALMENTE bêbado.



### - Shishi Rendan (Combo do Leão)

Taijutsu

Duração: Instantâneo

Técnica de Taijutsu desenvolvida por Uchiha Sasuke, tem o Kage Buyou como pré-requisito pra essa técnica, após o alvo estar numa posição vulnerável devido ao Kage Buyou, o usuário começa a atacar o alvo com uma seqüência de golpes (no ar) tentando derrubá-lo, finalizando com um forte chute contra o peito e o derrubando violentamente ao chão. Use as regras da manobra "Combo".

### - Jushibari no Jutsu

Genjutsu

Duração: Leia

Após os selos necessários o usuário ira desaparecer e se aproximar do alvo, quando estiver próximo ao alvo, uma árvore irá aparecer e os galhos que irão segurar o alvo. O Genjutsu irá fazer o alvo acreditar mesmo que está paralisado, então o usuário surge de dentro da arvore e terá chance de acertar o alvo. No próximo turno em que foi feito o jutsu a vitima é presa por 1d rodadas e quando for a vez do ninja ele ataca seu inimigo considerando-o indefeso. Custa 4PMs.

### - Kokuangyou no Jutsu (Técnica da Escuridão Absoluta)

Genjutsu (Konoha Kinjutsu) [B-Rank; Rank 8]

Duração: 1 rodada/level (H)

Técnica de Genjutsu que deixa o oponente numa escuridão total, deixando-o (apenas ele, o oponente) incapaz de ver qualquer coisa e dando assim uma grande vantagem e uma grande chance de o usuário atacar. Os inimigos são considerados cegos. 5PMs

### - Nan Kaizou no Jutsu (Técnica da Alteração de Corpo)

Ninjutsu (Kinjutsu of All Ninja Villages) [A-Rank; Rank 7]

Duração: 1 rodada/level (H)

Ninjutsu que deixa o corpo mais maleável (elástico) podendo usar suas juntas muito além do limite. A distancia para um ataque corpo-a-corpo é reduzida na metade. 2PMs

### - Chidori (Mil Pássaros)

Ninjutsu (Hatake Kakashi Hijutsu) [B-Rank; Rank 5]

Duração: Instantâneo

Este é um Jutsu usado para assassinatos. O usuário reúne uma grande concentração de chakra na mão, a qual se torna visível. O chakra se torna tão forte quanto uma lamina, e pode furar tudo que estiver na frente. A sua aparência é como se fossem vários raios juntos na palma da mão. O ninja recebe um aumento de força (F: F+PMs gastos). O ninja pode fazer uma investida (caso tenha aceleração) que resultara em

FA: 2F + H + 1d, distancia mínima de 10m, no entanto o oponente recebe um bônus de +1 em Contra-ataque.

- **Doton - Tsuiga no Jutsu (Elemento Terra-Técnica das Presas Rastreadoras)**

Ninjutsu (Invocação; Require Dog Blood Pact) [B-Rank; Rank 6]

Duração: Leia o texto

Custo: 5 PMs mais um pergaminho

Invocam-se cães ninjas, os quais seguem o oponente mesmo numa área nublada, pelo cheiro. A técnica utiliza os cães do ninja que têm um sentido de cheiro extremamente elevado. Os cães do ninja estouram da terra e mordem um oponente, os quais o imobilizam. O usuário pode então ter a vantagem de atacar o oponente indefeso. A vítima é considerada indefesa por um numero de rodadas igual à habilidade do ninja.

- **Jouro Senbon(Chuva de Agulhas)**

Jutsu usado por ninjas da Chuva, depois de jogar guarda-chuvas no ar eles irão lançar dezenas de agulhas de dentro desses guarda-chuvas, Usando o chakra elas podem ser guiadas até o alvo. FA: H+PdF+ PMs gastos (Podendo ser dividida para vários inimigos).

- **Souzou Saisei (Genesis Rebirth)**

Ninjutsu (Selamento; Require Epic Technique - Souzou Saisei no Jutsu) [Epic; Rank 17]

Duração: uma vez por ano

Uma técnica especial feita pela Tsunade. Concentrando o chakra em um selo na testa, é usado para se recuperar pelo chakra concentrado e para recuperara as células destruídas. A reformação rápida que resulta é capaz de regenerar órgãos danificados e as feridas sérias no interior do corpo. Infelizmente, o uso desta habilidade encurta também a extensão de vida. (Idade). A ninja recupera todos os seus pontos de vida e ganha a vantagem "Regeneração" até o final da luta. Não há gasto de PMs pois eles foram acumulados durante 1 ano inteiro.

- **Chuusuusei Biribiri**

Ninjutsu

Duração: Instantâneo

Ninjutsu no qual o ninja transforma o seu chakra em pulsos elétricos que é transmitido ao corpo do inimigo com um golpe no seu pescoço. Os pulsos elétricos vão até o cérebro do oponente e causam conflito no fluxo de eletricidade no sistema nervoso. O cérebro não pode trabalhar assim, pois toda a comunicação entre o cérebro e o corpo fica confusa. Então a vítima ao tentar mover o braço esquerdo ira mover a perna direita e assim por diante. Somente um ninja muito habilidoso ainda consegue lutar com essa grande desvantagem. O alvo recebe um redutor de 3 na H durante 3d6 turnos. 5 PMs

- **Utsusemi no Jutsu (Técnica da Projeção)**

Ninjutsu [D-Rank; Rank 3]

Duração: 1 turno

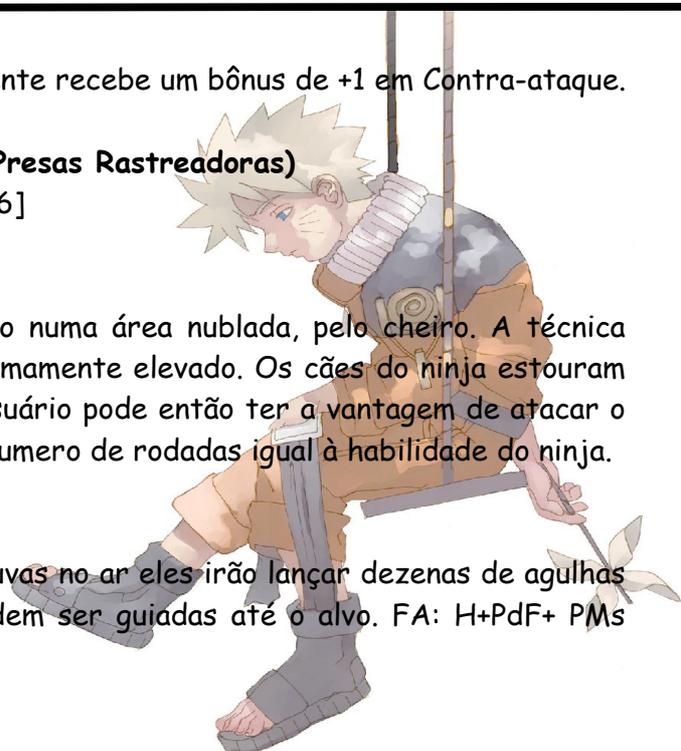
Técnica de projeção. O usuário projeta sua voz de diferentes lugares para esconder sua localização e quem estiver com ele. Confundindo assim o oponente, fazendo com que ele não saiba onde atacar e para onde ir. 1 PM

- **Hari Jizou (Hair Needle Guardian)**

Ninjutsu (Jiraiya Hijutsu) [B-Rank; Rank 6]

Duração: Instantâneo

No caso o Jiraya envolve seu cabelo em todo seu corpo, os fios engrossam formando espinhos pontudos, isso o protege de vários ataques. FD+4 custa 5 PMs.



- **Kuchiyose • Rashoumon**

Ninjutsu

Duração: Instantâneo

Duas pessoas invocam adiante um grande portão, Rashoumon. Considera-se uma defesa extremamente forte, que seja capaz de parar ataques poderosos. A barreira tem FD 40 e custa 10 PMs de cada invocador.

- **Hijou Kawarimi no Jutsu (Técnica da Substituição de Corpo Impiedosa)**

Ninjutsu [B-Rank; Rank 7]

Duração: Instantâneo

Uma variação do Kawarimi no Jutsu onde se usa uma criatura pequena ou media que presa para a substituição. 2PMs.

- **Bakuretsu Junjiru no Jutsu (Explosive Sacrifice Technique)\***

Ninjutsu (Katon) [B-Rank; Rank 4]

Duração: Instantaneous

O ninja que usa esta técnica.

- **Bakuretsu Kage Bunshin no Jutsu (Técnica da Multiplicação Explosiva)**

Ninjutsu (Requires Kage Bunshin no Jutsu; Konoha Kinjutsu) [A-Rank; Rank 6]

Duração: Leia o texto

Uma variação do Kage Bunshin no Jutsu, que ao invés de sumir em uma nuvem de fumaça ele explode causando 2d de dano direto por fogo para quem estiver perto. 2PMs cria 1 clone.

- **Bakuretsu Kawarimi no Jutsu (Técnica da Substituição de Corpo Explosiva)**

Ninjutsu [C-Rank; Rank 4]

Duration: Instantaneous

Logo em seguida que o ninja usa o Kawarimi no Jutsu ele pode decidir que seu "clone" se explode de modo similar ao Bakuretsu Kage Bunshin no Jutsu causando 3d6 de dano direto por fogo para quem estiver perto num raio de 1m, mas um teste bem sucedido de H pode reduzir o dano à metade (arredondando para cima). 2 PMs a mais.

- **Bouenkyou Shikaku no Jutsu (Técnica da Visão Telescópica)**

Chakra Control (Spirit) [C-Rank; Rank 4]

Duração: Sustentável

O ninja ganha Visão aguçada. 1 PM por turno

- **Jisatsu no Jutsu (Técnica Suicida)**

Ninjutsu [D-Rank; Rank 2]

Duration: Instantaneous

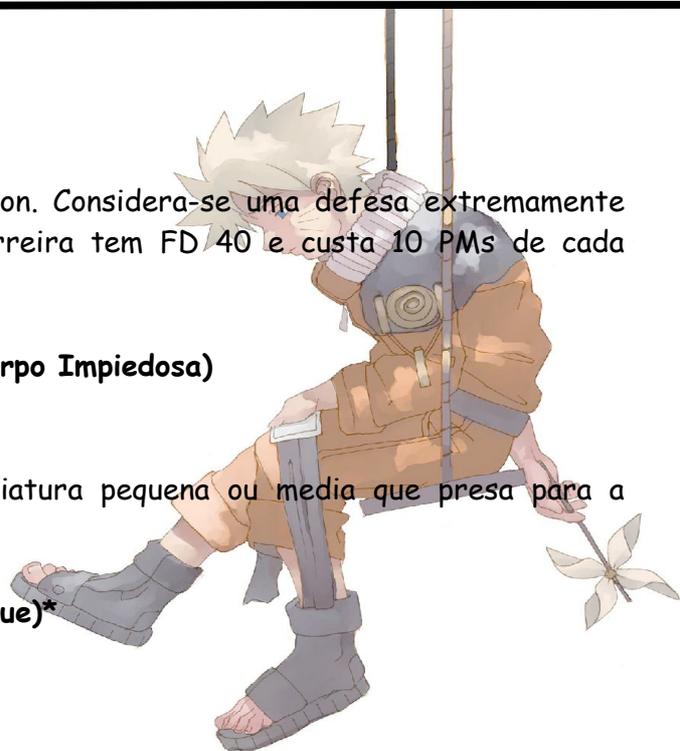
Esta é última alternativa quando um ninja é capturado, a fim de proteger as informações que possui o ninja usa esta técnica que causa uma morte instantânea e indolor. 5 PMs

- **Iwayado Kuzushi (Cave-in Crusher)**

Ninjutsu (Doton) [B-Rank; Rank 8]

Duração: 1 turno

O ninja toca o chão e cria um terremoto, que não ataca diretamente, mas é capaz de destruir cavernas e túneis, na direção de seus inimigos até 5m estes levam um dano direto por desmoronamento que pode ser letal (5d6) ou não-letal 3d6, um teste bem sucedido de H reduz o dano à metade. Custa 7 PMs



**- Retsudo Tenshou (Earth Splitting Force)**

Ninjutsu (Doton) [A-Rank; Rank 9]

Duração: 1 round

Como Iwayado Kuzushi, no entanto esse jutsu visa o solo fazendo com que todas as criaturas que estejam abaixo do solo recebam 4d de dano!!!!!! Além de que caso não passem em um teste de H ficam Paralisadas recebendo 1 de dano por turno ate que o teste de H seja bem sucedido. Custa 8PMs

**- Suiryuudan no Jutsu (Técnica da Rajada do Dragão de Água)**

Ninjutsu (Suiton) [B-Rank; Rank 7]

Duração: Instantaneous

O ninja manipula a água em torno dele na forma de um dragão grande que ataca seu oponente como uma explosão torrencial que ataca com FA: H+4d. Custa 8PMs

Obs: Necessário mínimo 20 litros de água.

**- Ryoutou Suiryuudan no Jutsu (Técnica da Rajada do Dragão de Água e Duas Cabeças)**

Ninjutsu (Suiton; Requires Suiryuudan no Jutsu) [A-Rank; Rank 13]

Duração: Instantaneous

Esta é uma técnica avançada de Suiton na qual o ninja cria um dragão de duas cabeças, que ataca todos (com uma onda) numa enorme área onde todos que são afetados são atingidos com FA: H+4d+3. Custa 16PMs.

Obs: Necessário mínimo 200 litros de água.

**- Kuchiyose - Kirikiri Mai (Técnica de Invocação - Spinning Whirl)**

Ninjutsu (Summoning; Requires Kamaitachi no Jutsu) [A-Rank; Rank 9]

Duração: Instantaneous

Esta técnica não precisa de Pacto de sangue ou Selos. O usuário invoca um texugo que segura uma lamina no qual parece ser muito afiada e então ele libera varias "cortes" que atacam todos os oponentes e cada um recebe 2d cortes com FA: 3d6+3 , esse ataque ocorre antes mesmo que o oponente se estiver escondido, percebe geralmente esse ataque destrói "muita coisa" .Custa 14PMs

**- Ryuusa Bakuryu (Avalanche do Deserto)**

Ninjutsu (Requires Sand Manipulation) [A-Rank; Rank 8]

Duração: Leia o texto

O ninja cria uma gigantesca barreira de areia, que no próximo turno começa a varrer tudo o que estiver na frente podendo soterrar ate um vale inteiro, deixando qualquer inimigo coberto pela areia se tornando assim vulnerável por Jutsus que atacam o solo como, por exemplo, o Sabaku Taiso. Custa 8PMs.

Obs: Criaturas voadoras não são afetadas.

**- Sabaku Taiso (Réquiem do Deserto)**

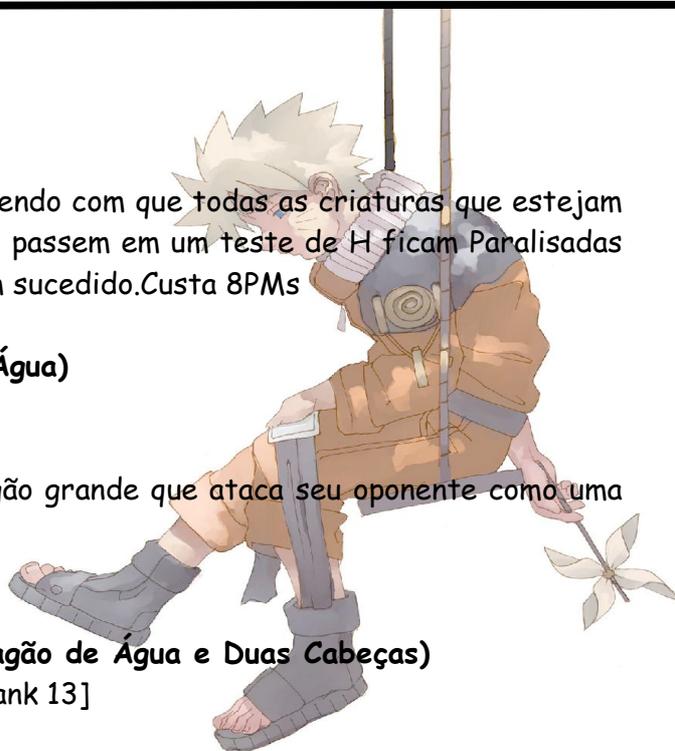
Ninjutsu (Requires Sand Manipulation e Sabaku Sousou) [S-Rank; Rank 9]

Duration: Instantaneous

Logo em seguida de se usar o Ryuusa Bakuryu, o ninja libera uma enorme quantidade de Chakra na areia que foi formada causando um tremor e então todas as criaturas que foram soterradas são vitimas de uma enorme pressão que esmaga seus corpos de modo similar ao Sabaku Sousou. As vitimas sofrem 4d de dano. Custa 16 PMs.

**- Suna shigure (Chuva de areia)**

O ninja simplesmente cria uma chuva de areia que vai em direção ao inimigo, podendo ser usado logo em seguida o Sabaku Sousou. Não custa PMs é apenas um efeito visual.



**- Yaibaei no Kuchiyose (Invocação do Espírito da Lamina)**

Ninjutsu (Summoning) [B-Rank; Rank 3]

Duração: 1 minuto por level (H)

Esta é uma técnica básica usada pelos ninjas da nevoa, na qual eles invocam uma arma com lamina, de vários formas e tamanhos para uso em combate. O tipo e peso dependem da quantidade de Chakra usado (veja mais adiante) caso a arma seja destruída ela desaparece em uma nuvem de fumaça.

**Custo da arma:**

Grande espada 3PMs

Faca 1 PM

Kunai 1 PM

Kunai curvada 1 PM

Katana 2 Pms

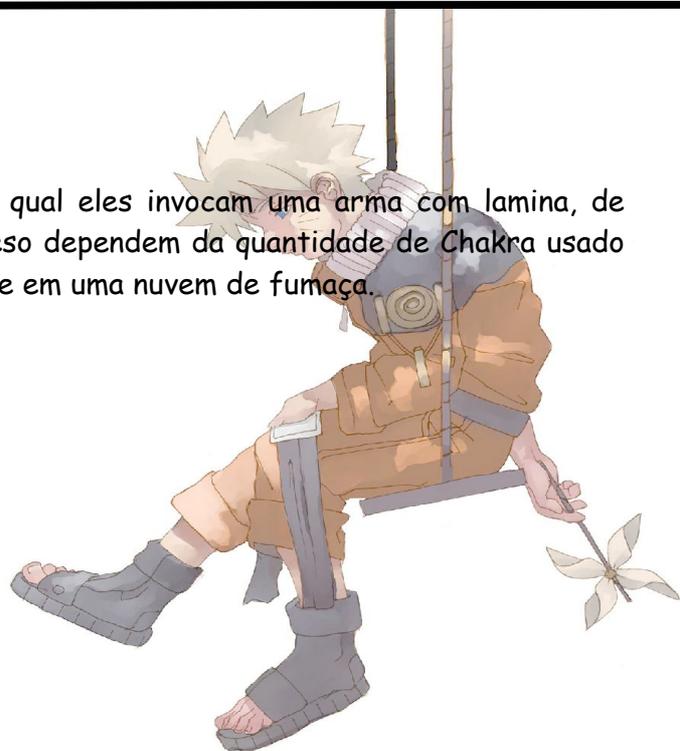
Katana grande 3 PMs

Espada Longa 2 PMs

Naginata 2 PMs

Ninja-to 2 PMs

Espada Curta 1 PM



**- Suikodan no Jutsu (Shark Water Blast Technique)**

Ninjutsu (Suiton) [B-Rank; Rank 8]

Duração: Instantânea

Igual ao Suiryuudan no jutsu, no entanto ao invés de um dragão a água cria um enorme tubarão. Mesmo efeito e PMs de Suiryuudan no jutsu.

**- Ishi Shuriken no Jutsu (Stone Shuriken Technique)**

Ninjutsu (Doton) [C-Rank; Rank 2]

Duração: Instantânea

Usando esta técnica o ninja usa seu Chakra para que as pequenas pedras soltas ao seu redor voem em seu inimigo (uma para cada PM gasto) de modo similar a Shurikens. Cada pedra ataca com FA: H + 1d.

**- Ishi Bunshin no Jutsu (Stone Replication Technique)**

Ninjutsu (Doton; Iwagakure Kinjutsu) [B-Rank; Rank 4]

Duração: 5 rodadas por nível de H

Como Kage Bunshin, esta técnica cria clones do usuário. Como o nome sugere, os clones são realmente feitos de pedra, pesando seis vezes o peso do personagem (e seu equipamento também), elas não podem nadar nem entrar em contato com a água se não eles afundam. Use as regras de Kage Bunshin no jutsu. O personagem não pode controlar mais de um Ishi Bunshin por rodada. Ishi Bunshin não pode ser executado caso não haja pedra, solo ou lama a no mínimo 12m do ponto de origem, em quantidade suficiente para criar um clone, contudo o material não será utilizado na criação dos clones. Custa 7PMs.

Obs: Lógico que essa técnica só possa ser usada num lugar onde haja Rochas.

**- Mizu no Muchi (Water Whip)**

Ninjutsu (Suiton) [C-Rank; Rank 3]

Duração: 1 rodada por nível (H)

Uma técnica básica de Suiton onde o ninja usa a água para criar um chicote em suas mãos. O ninja ataca com FA: F+H+1d+1, combinada com Raite no Jutsu a FA passa a ser F+H+2d. Gasta 2PMs.

Obs: Necessário mínimo 5 litros de água.

**- Raite no Jutsu (Hands of Thunder Technique)**

Ninjutsu (Raiton) [D-Rank; Rank 2]

Duração: Instantânea

O próprio nome sugere esta técnica faz com que o ninja cause dano por eletricidade através das mãos com FA: F+H+1d+1, caso o ataque seja feita em uma armadura metálica ele recebe o bônus de 2 na FA. Custa 1PM.

**- Nekomeishi (Olhos de Gato)**

Ninjutsu [C-Rank; Rank 3]

Duration: 1 minuto por level de H

Concentrando Chakra nos olhos o ninja é capaz de adquirir uma Visão Noturna e enxergar a até 60m de distancia durante a noite ou qualquer lugar escuro. Custa 2PMs.

**- Hien no Jutsu (Flying Swallow Technique)**

Chakra Control (Spirit; Sarutobi Asuma Hijutsu) [C-Rank; Rank 4]

Duração: 1 rodada por level de H

Concentrando chakra em uma arma que esteja segurando o ninja cria uma extensão invisível da lamina, feita de chakra, aumentando assim a FA em 1.Custa 1PM por arma.

Obs: Necessário ter uma "arma com lamina" e o bônus na FA vale apenas para ataque corpo-a-corpo, ou seja, o ninja não pode soltar a arma.

**- Kuguru no Jutsu (Underground Displacement Technique)**

Ninjutsu (Doton) [C-Rank; Rank 3]

Duração: Permanente até ser cancelada

Este jutsu permite que o ninja (a qualquer momento) se mova embaixo da terra sem nenhuma penalidade, está técnica não pode ser usada para se mover em rochas. Custa 2PMs

**-S hinjuu Zanshu no Jutsu (Inner Decapitation Technique)**

Ninjutsu (Doton) [C-Rank; Rank 2]

Duração: Instantânea

Se movendo através do solo, usando o Kuguru no Jutsu, o ninja pode agarrar a perna de seu inimigo e "enfia-lo" até o pescoço prendendo-o, este só poderá sair com um teste de F ou H (qual for maior) com um redutor de 3 ou de uma outra maneira (cabe ao mestre decidir) como, por exemplo, usando o Kuguru no Jutsu. Custa 4PMs.

**- Shunshin no Jutsu (Body Flicker Technique)**

Ninjutsu [D-Rank; Rank 3]

Duração: Instantaneous

Um ninjutsu de baixo nível onde o ninja desaparece em uma nuvem de fumaça para reaparecer em outro lugar próximo pode transportar qualquer objeto que possua. Use essa técnica como a vantagem teleporte.

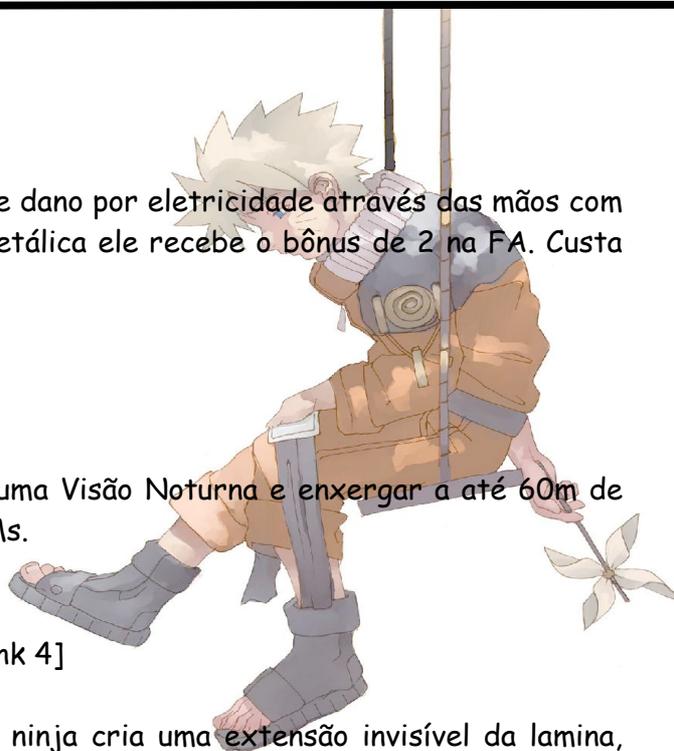
**- Jigen Ugoku no Jutsu (Dimension Shift Technique)\***

Ninjutsu (Shunshin no Jutsu) [B-Rank; Rank 7]

Duração: Instantaneous

**- Sexy no Jutsu**

Uma técnica que seja basicamente a habilidade da transformação (Henge no Jutsu), onde o usuário muda para a forma de uma mulher muito bonita. A transformação é completamente eficaz em homens, para que eles se atraiam pela "mulher" e assim dando chance de o usuário atacar. Mesmo custo e duração de Henge no Jutsu.



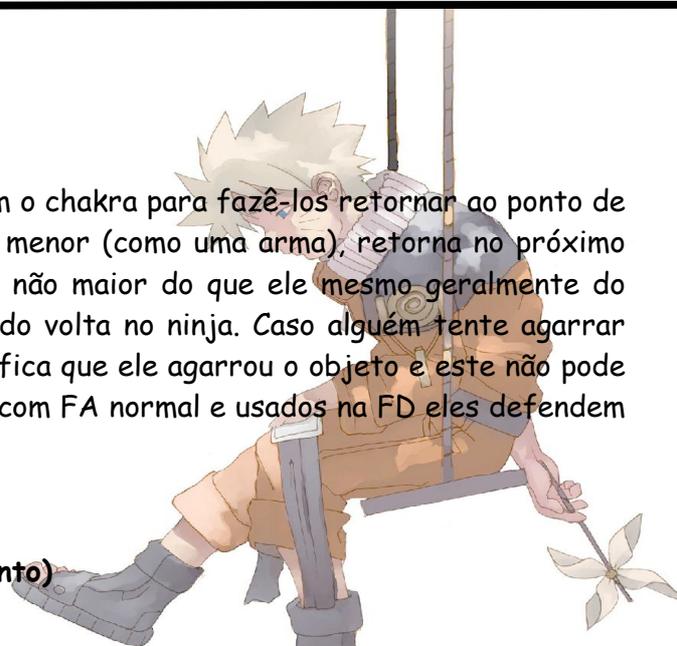
- **Akuma no Tsubasa (Asas Demoniacas)**

Ninjutsu [C-Rank; Rank 2]

Duração: rodada

Esta técnica envolve o controle de objetos arremessados com o chakra para fazê-los retornar ao ponto de origem. Um objeto arremessado de categoria grande o uma menor (como uma arma), retorna no próximo turno ao ponto de origem. O usuário pode jogar um objeto não maior do que ele mesmo geralmente do tamanho de uma arma, esses objetos geralmente ficam dando volta no ninja. Caso alguém tente agarrar este objeto, ele deve fazer um teste de F caso consiga significa que ele agarrou o objeto e este não pode ser manipulado. Ao arremessar o(s) objeto(s) cada um ataca com FA normal e usados na FD eles defendem com FD normal.

Cada objeto custa 1PMs.



- **Bunkai Sabaki no Jutsu (Técnica da Análise de Movimento)**

Taijutsu (Martial Arts) [B-Rank; Rank 7]

Duração: Instantaneous (leia o texto)

Com a análise cuidadosa dos movimentos e ações do inimigo, o usuário pode determinar as falhas e explorá-las em seu benefício. Para usar corretamente esta técnica, o usuário deve selecionar um oponente usando uma técnica de taijutsu, em seguida é necessário um teste de H-1 - mas o teste pode exigir testes mais difíceis no caso de adversários muito habilidosos ou rápidos. A vítima sofre como se estivesse sobre o efeito da Desvantagem Ponto fraco. Não custa PMs.

- **Jikoku Kage Bunshin no Jutsu (Técnica Instantânea da Multiplicação de Sobras)**

Ninjutsu (Require Kage Bunshin no Jutsu; Konoha Kinjutsu) [A-Rank; Rank 10]

Duração: turno

Uma variação do Kage Bunshin no Jutsu onde o tempo de duração do clone é reduzido muito. O clone que é criado faz uma ação no mesmo turno em que é invocado geralmente usado em combos com outras técnicas ou para um ataque massivo contra uma criatura, não tendo limite de criações de clones. Custa 8PMs.

Obs: Mesmo que não haja limite para a criação de clones é bom limitar de alguma maneira como, por exemplo, o numero de clones que irão atacar o alvo não pode ser muito grande porque não haveria muito espaço né.

- **Kihaku Ha (Lâmina Eterna)**

Chakra Control (Spirit) [C-Rank; Rank 3]

Duração: minuto por level (H)

Nesta técnica o ninja cria uma espada de tamanho médio feita inteiramente de Chakra, ela é considerada uma arma especial, a arma se dissipa caso sua mão seja desarmada. Custa 4PMs.

Obs: Esta técnica não garante o aprendizado de Yaibaie no Kuchiyose ou vice-versa.

- **Mokuton - Shichuuka no Jutsu (Técnica da Casa de 4 Colunas)**

Ninjutsu[B-Rank; Rank 5]

Duração: Permanente até ser cancelada

Concentrando chakra o ninja é capaz de criar uma casa, grande o bastante para abrigar um grupo de ninjas (em torno de 5m<sup>2</sup>). Custa 8PMs.

- **Mokuton - Shichuurou no Jutsu (Técnica da Prisão dos 4 Pilares)**

Ninjutsu[A-Rank; Rank 5]

Duração: Permanente até ser cancelada

Muito parecido com o Shichuuka no Jutsu, nesta técnica conhecida apenas por Shodaime Hokage o ninja cria uma enorme jaula feita de toras muito!!!!!! difíceis de serem quebradas e não se pode escapar por Kuguru no Jutsu. Custa 10 PMs.

**- Tobi Kunai (Kunai )**

Ninjutsu (Fuuton) [E-Rank; Rank 2]

Duração: turno

Ao arremessar uma arma pequena a distância máxima é dobrada. Custa 1PM por arma arremessada.

Obs: Necessário uma arma de arremesso pequena, kunai ou shuriken.

**- Heikasai no Jutsu (Barreira do fogo)**

Ninjutsu (Katon) [Rank 5]

Duração: rodadas/nível(H)

O personagem concentra o chakra em seu peito e após realizar o in correto lança uma poderosa carga de chamas que ficam a sua volta, essas chamas se movimentam junto com o personagem perseguindo seu chakra, formando uma ótima barreira contra taijutsu e ninjutsu de gelo/água (recebe +2 na FD contra esses ataques). Caso um oponente resolva entrar em sua área de oportunidade ele receberá 1d pontos de dano (um teste bem sucedido de H evita que o personagem incendeie) e incendeia o alvo, causando 1 ponto de dano por rodada.

**- Chakra no Kogasu (Queimar Chakra)**

Controle de chakra (Corpo) [Rank 2]

Duração: rodada

O personagem pode canalizar seu chakra, utilizando esta habilidade para explodir adesivos e acionar outras armadilhas do tipo. Todas as armadilhas que requeiram toque são afetadas, quando o chakra queimar. Uma vez por rodada, o personagem pode ativar esta técnica como uma ação livre para explodir um adesivo. Custa 1PM.

**- Ganseki Houkaite Genko (Punho do anel da terra)**

Taijutsu (Artes marciais) [Rank 2]

Duração: Instantânea

Quando executada a técnica, o personagem concentra chakra em sua mão fechada o que aumenta a amplitude do soco e seu poder. Após isto, ele ataca o solo com toda sua força, causando um choque com a terra, provocando pequenos desmoronamentos. Com a técnica aplicada, todas as criaturas centradas a 3m do personagem, devem fazer um teste de reflexos (menos as caídas) para não sofrerem 1d pontos de dano por contusão. Custa 3PMs.

**- Hamidatsute Kukkin! (Concentrar Músculos!)**

Taijutsu (Arte corporal) [Rank 2]

Duração: rodadas

O personagem envia chakra para seu corpo através da musculatura, aumentando a tensão dos músculos. Recebendo um bônus de +2 na F durante 3 rodadas. Custa 3PMs.

**- Sanga Hoiken (Espírito do ar)**

Taijutsu [Rank 4]

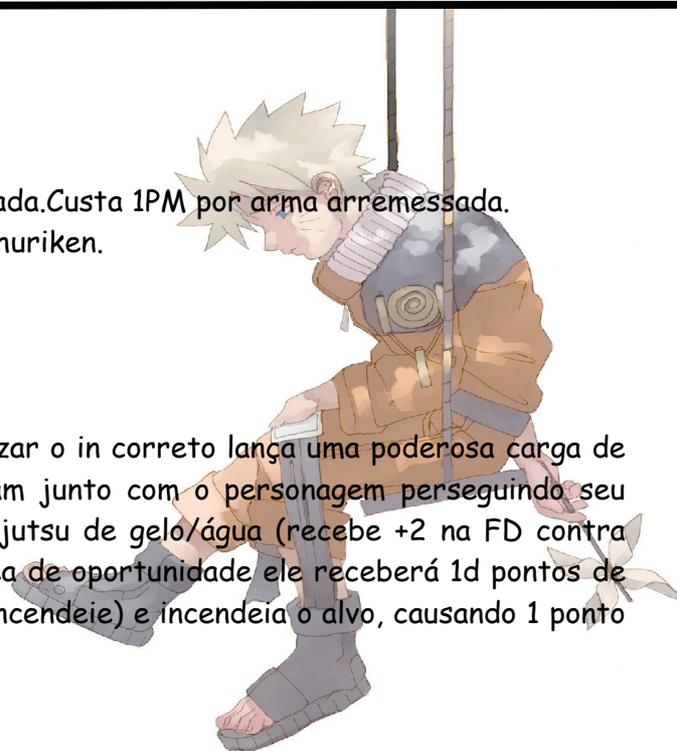
Duração: instantânea

O personagem concentra seu chakra na palma da mão e faz com que o ar se desloque empurrando os adversários numa área de 6m ao seu redor, estes devem fazer um teste de F não poderão entrar em combate corpo-a-corpo com o personagem até sua próxima ação. Caso o adversário consiga um erro crítico (um 6 no teste de F) ele será arremessado ao chão. Custa 4PMs.

**- Nemuri no Jutsu (Técnica do sono)**

Genjutsu [Rank 3]

Duração: rodada por nível de H ou meia hora



Esta técnica faz uma criatura ficar lenta e dormir. Um ataque de toque bem sucedido faz com que a vítima tenha de fazer um teste de H para não dormir e tem direito a fazer outro durante o sono. Normalmente as vítimas caem em sono profundo, esta técnica não pode ser dissipada. Custa 1PMs.

- **Dokukeshi no Jutsu (Purgar venenos)**

Controle de Chakra (Medicinal) [Rank 4]

Duração: Instantânea

Usando esta técnica, o usuário concentra chakra em suas mãos, e toca uma criatura envenenada com seu chakra. Na rodada seguinte, o chakra destrói e regenera todas as células atacadas pelo veneno, esta técnica não cura dano causado pelo veneno ou outras condições, ela apenas para o veneno no corpo da criatura (evitando um possível dano secundário).Custo 8PMs.

- **Jakuden (Eletricidade menor)**

Ninjutsu (Raiton) [Rank 2]

Duração: rodada por nível de H

Devido à utilização desta técnica, o usuário pode acelerar o fluxo de chakra em seu corpo, desta forma criando uma pequena carga elétrica que transportar-se-a para uma arma manual, ou concentrada em uma pequena parte do corpo do usuário enquanto ele ataca. O efeito permite que se adicione 1 ponto de dano por eletricidade em um ataque corpo-a-corpo (inclusive desarmado); armas de distancia ou de arremesso não são afetados pelo Jakuden O usuário pode além disso utilizar o Jakuden para um ataque de toque e causar simplesmente 1 ponto de dano direto por eletricidade. Custa 1PM.

- **Kagehouyou no Jutsu (Passeio das sombras)**

Ninjutsu (Arte das sombras) [Rank 3]

Duração: rodada por nível de H

Outra técnica originaria de Sarutobi Sasuke. Kagehouyou faz com que uma sombra passeie pelo corpo do usuário dificultando os ataques adversários, este faz com que todo ataque desferido no personagem tenha mais chance de falhar (5 também é considerado falha), caso o atacante obtenha sucesso em um teste de R ele se concentra e ignora o movimento da sombra por uma rodada; o efeito esta superado, contudo, forçar um novo ataque exige um novo teste de resistência. Criaturas cegas são imunes a esta técnica.

- **Kanashibari no Me no Jutsu (Olhar paralisante)**

Genjutsu (Efeito mental; Medo) [Rank 3]

Duração: rodada

Este perigoso genjutsu paralisa o corpo da vítima com apenas um terrível olhar. Qualquer criatura num cone de 6m na direção do olhar do usuário que falhar em um teste de R ficará paralisada de medo. Esta técnica não surge efeito contra criaturas cegas e não pode ser utilizada da mesma maneira. Custa 3PMs.

- **Keibi Hakaisha (Quebrar defesa)**

Taijutsu (Artes marciais) [Rank 5]

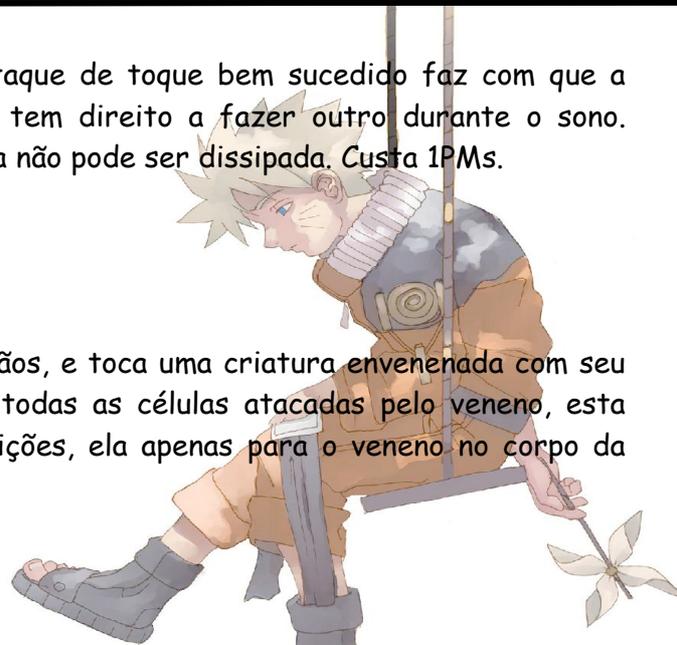
Duração: instantânea

Esta técnica marcial é designada para atacar um oponente que esteja em defesa total. Quando o oponente usa uma manobra de defesa total, o usuário utiliza Keibi Hakaisha para acertá-lo normalmente, contudo não existe margem de sucesso critico. O personagem realiza este ataque e caso o oponente falhe em um teste de R, ele automaticamente recebe o dano como se não possuísse a defesa total até o próximo turno, na próxima ação ele ainda pode voltar a sua ação de defesa total. Custa 5PMs.

- **Mugen Ibuki no Jutsu (Suprimento de ar)**

Controle de chakra (Corpo) [Rank 5]

Duração: rodada por nível de H



Quando utiliza esta técnica, o usuário cria um suplemento de ar em seu pulmão com chakra que o ajuda a seu manter enquanto a técnica durar. O personagem se torna imune a estrangulamento, afogamento e sufocamento. O personagem pode correr em sua velocidade máxima sem que sinta falta de ar. Quando esta técnica acaba, o personagem pode com uma ação livre sustentar esta técnica e restaurar seus efeitos na mesma rodada, ao invés de desprender outra ação de movimento; esta ação tem o mesmo gasto em chakra ativa-la normalmente. Custa 3PMs.

#### - Ryuuka no Jutsu (Técnica do Dragão de Fogo)

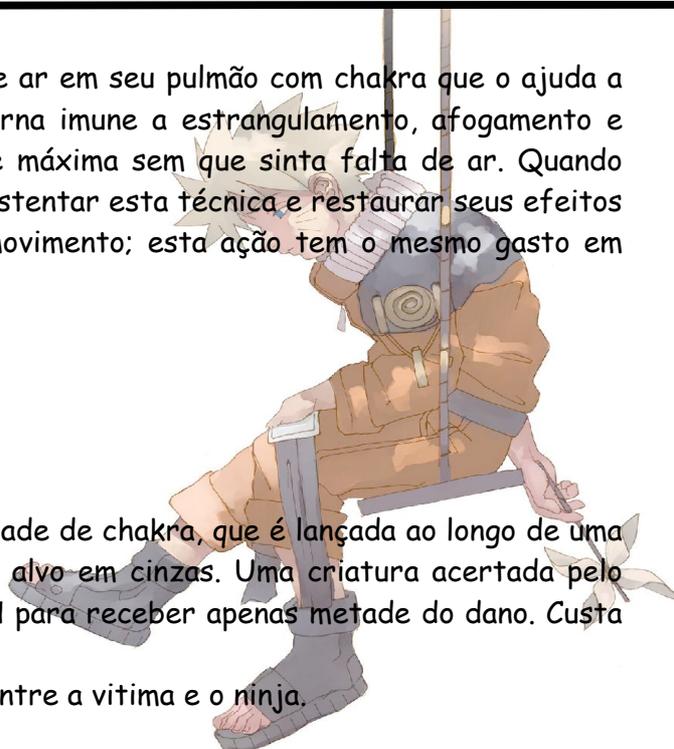
Ninjutsu (Katon) [Rank 5]

Duração: instantânea

Custo de Chakra: 8

Esta é uma técnica Katon, Ryuuka requer uma grande quantidade de chakra, que é lançada ao longo de uma linha (quando o alvo já está paralisado) para transformar o alvo em cinzas. Uma criatura acertada pelo ataque é atingida por FA: 4d , ele pode fazer um teste de H para receber apenas metade do dano. Custa 5PMs.

Pré-requisito: Devera existir algo ligando (exemplo: um fio) entre a vitima e o ninja.



#### - Juuin Jutsu (Técnica do Selo Amaldiçoado)

Ninjutsu (Sealing; Kinjutsu of All Ninja Village) [Super S-Rank; Rank 14]

Duração: Permanente

Usando esta técnica extremamente poderosa, o usuário pode forçar um selo amaldiçoado no corpo do alvo. Para fazer isso, o ninja deve fazer um ataque similar a uma mordida e então a vitima terá seus PVs reduzidos a zero e ficara inconsciente durante 2d horas. Custo 20PMs.

#### - Suirou no Jutsu (Técnica da Prisão de Água)

Ninjutsu (Suiton) [A-Rank; Rank 8]

Duração: Instantâneo

Caso o inimigo esteja em água o ninja aproxima sua mão do oponente e então cria uma prisão esférica que é quase impossível de se libertar, no entanto o ninja tem que manter seu braço em contato com a prisão caso contraria, ela se desfaz. Custa 3+1PMs (para cada rodada).

Componente material: O personagem necessita de água suficiente para prender um adversário numa bolha.



