



Mikan Version
1ª EDIÇÃO

FOSCO "MIKAN JIN" ESPALHA-OURO

BANDOBRÁS "MIKAN MITSUKAI" ESPALHA-OURO

Índice

Introdução	3
Chakra	4
Exceções: chakras duplos.....	4
Selos	5
Jutsus	6
Categoria básica.....	6
Categoria avançada.....	6
Dominando um jutsu.....	6
Invocações.....	7
8 portões (lótus)	9
Clãs / famílias	10
Linhagens sanguíneas avançadas.....	10
Clãs já existentes.....	10
Dicas para novos clãs e famílias.....	12
Armas	13
Armas existentes.....	13
Dicas para novas armas ninjas.....	14
Graduações	15
Testes.....	15
Organizações	17
Kages	18
Missões	19
Cenário (mundo)	20
Criando um ninja – ficha	21
Entendendo a ficha.....	21
Pontos de atributo.....	21
Perícia.....	21
Perícia com jutsu	21
PV, IP , chakra, pontos heróicos.....	23
Aprimoramentos.....	23
Aprimoramentos positivos.....	23
Aprimoramentos negativos.....	24

INTRODUÇÃO

Fazer uma adaptação 100% fiel ao original, seja qual for o segmento artístico que vem o produto primário, é uma missão quase que impossível. No entanto, em nossa estupidez e na busca insensata de encontrar a perfeição, resolvemos criar esse pequeno RPG adaptado do grande anime/mangá NARUTO. Nesse modesto net-book tentamos tratar, com o máximo de detalhes e respeito, essa maravilhosa obra.

Encontramos pela frente algumas pequenas dificuldades. Entre elas o fato de Naruto não estar terminado. Nem o anime e muito menos o mangá, que ainda é publicado semanalmente no Japão. Na medida que novidades aparecerem este net-book será atualizado.

Tudo isso para melhorar sua campanha e ter o máximo de fidelidade aos detalhes desta maravilha da Nona arte.

Em caso de dúvidas, ou apenas se quiserem nos ameaçar, xingar, elogiar ou bater um papo pelo MSN 'taí o e-mail para contato:

shinji@tennoryu.zzn.com - Bandobrás

"Mikan Mitsukai" Espalha-ouro.

mikan@tennoryu.zzn.com - Fosco "Mikan Jin" Espalha-ouro.

Esperamos que vocês gostem porque foi muito problemático fazer esse net-book.

Agradecimentos:

- Aos sites que, mesmo involuntariamente, cederam materiais para nossas pesquisas.
- A galera da Daemon, por não cobrarem nada e disponibilizarem as regras 'di grátis' na net. E ao Gizmo, por ser gente fina.
- Aos japoneses, por fazerem animes e mangás que são DUKA!
 - Ao Presidente Lula, por não se intrometer.
 - A Xuxa e Sasha, por não se intrometerem.
 - Ao padeiro, por não se intrometer.
 - Ao cara da mercearia, por não se intrometer.
 - E a todos os demais que não se intrometeram.
 - Aos pagodeiros, por me lembrarem que existem criaturas inferiores a mim (eles mesmos).
 - Mamãe, por ter me botado no mundo.
 - Papai, por ter dado em cima da Mamãe.
 - Deus, por me fazer existir.
 - Cristo, por me salvar.



Desagravamentos:

- Bill Gates, por inventar o Windows.
- As gostosas, porque sempre dizem "não", riem e saem correndo...
- Aos irmãos pequenos. Porque são pequenos.
- Ao filho da mãe que resolveu que cobraria para agente se conectar a internet.

CHAKRA

Chakra é a energia utilizada por um Shinobi para realizar um **Jutsu**.

Esta energia é dividida em duas partes:

- ✖ A energia do corpo que está em cada uma de suas células.
- ✖ Energia espiritual. Esta pode ser adquirida através de treinamento e outras experiências.

Então ao realizar um jutsu o shinobi está trazendo e liberando esta energia.

Isso é chamado “Expelir o Chakra” e pode ser feito através de movimentos realizados pelas mãos conhecidos como **SELAMENTOS** (que explicaremos mais a fundo a seguir).

O chakra também pode ter outras utilizações. Ao aplica-los nos pés, por exemplo, o ninja pode aderir a superfícies verticais. Isso é: desta forma ele pode subir em paredes ou árvores. Pode-se até aderir aos tetos ou ficar de cabeça para baixo. É possível que desta mesma forma o ninja caminhe sobre a água.



EXCEÇÕES: CHAKRAS DUPLOS

Normalmente um shinobi possui apenas uma espécie de chakra, que é representado pela cor azul. Mas existem casos específicos em que, por algum motivo racional, lógico e completamente explicável, o ninja possui mais de um tipo de chakra. O próprio Naruto é um bom exemplo. Ele possui dois tipos diferentes de Chakras: O Azul, normalmente apresentado em qualquer pessoa, e o vermelho, que provem de **Kyuubi** (a raposa selada dentro dele).

Outro personagem que possui dois tipos diferentes de Chakra é Gaara Of The Desert que possui em seu corpo, selado, a encarnação da areia. Isso faz com que a areia o proteja, mesmo que ele não queira. É considerado uma espécie de chakra duplo pois ele não provem de Gaara, e sim de uma outra fonte.

Sendo assim pode-se caracterizar como Chakras Duplos qualquer energia dessa espécie que não provenha do próprio shinobi mas que seja possível que este faça uso dela.

Para utilizar o “outro” chakra é necessário que o shinobi “desligue” ou perca completamente o seu chakra natural. Desta forma podemos definir a seguinte regra: um shinobi, que possua uma outra espécie de chakra, não pode se fazer utilizar dele enquanto estiver utilizando se chakra natural. Não podendo também somar os pontos dos dois chakras para realizar um jutsu.

Quando um shinobi utiliza seu segundo chakra ele ganha um bônus de 10% em todos os testes, mais um d3 de dano em seus ataques além de ganhar uma barra extra de chakra que terá o mesmo valor de sua barra normal, mas que poderá ser utilizada apenas enquanto ele estiver usando essa habilidade. Para recuperar esses pontos será necessário uma noite de sono, ou oito horas, para cada um ponto.

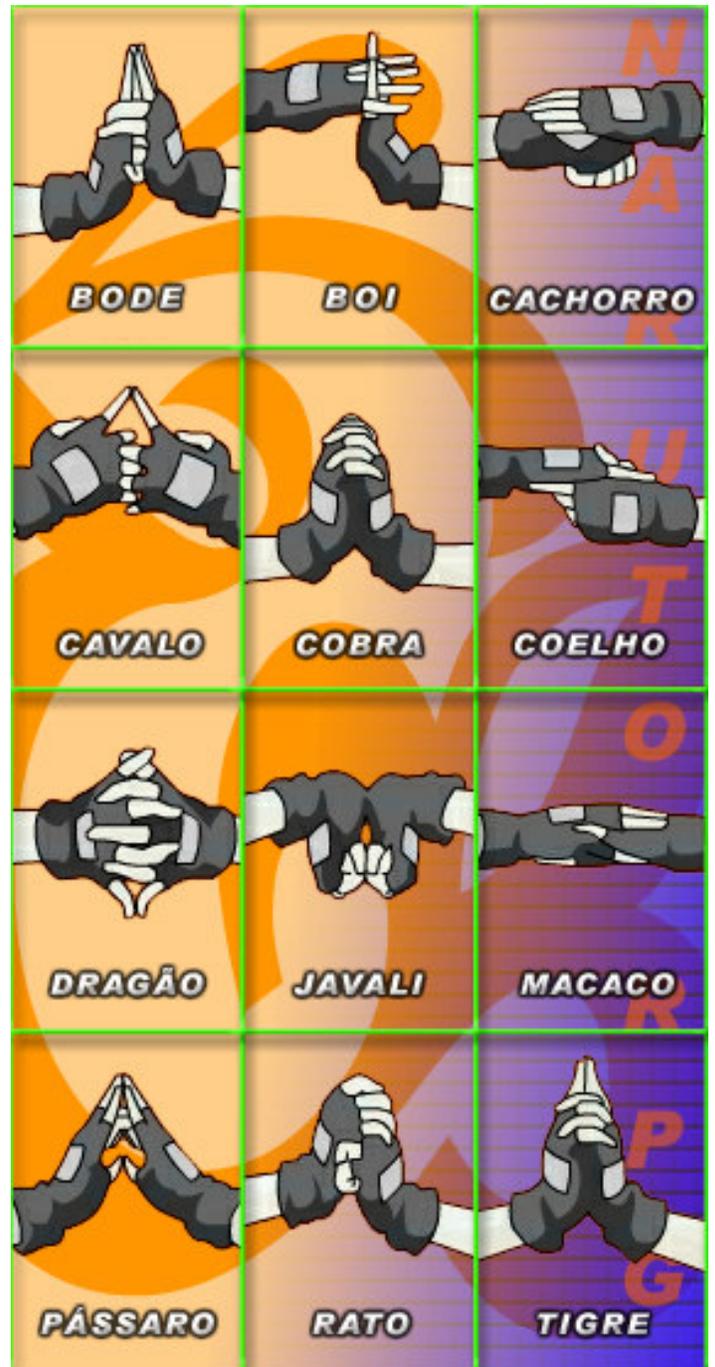
SELOS

Os selos são posições executadas com as mãos. A combinação dessas posições acrescida a um fluxo de chakra liberado pode dar origem aos jutsus.

São doze os selos e estão relacionados com os animais do zodíaco chinês. Cada um representa um animal diferente.

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

Os selos mostrados a seguir estão ilustrados como sendo executados com as duas mãos, como é comum acontecer. Mas existem casos em que o shinobi pode executá-los utilizando apenas uma mão, para isso é necessário o aprimoramento "selo com uma mão".



JUTSUS

Toda a técnica utilizada por um shinobi é chamada de **JUTSU**. Na maior parte dos casos existe aplicação de chakra, o que o torna mais forte e preciso. O jutsu, em Naruto, é combinado a os animais do horóscopo Japonês e a elementos da natureza. Existem seis espécies de jutsus divididos em duas categorias distintas:

CATEGORIA BÁSICA:

✖ Ninjutsu: É a arte de realizar um jutsu através da aplicação do chakra. Quando feitos os selamentos corretamente, o ninjutsu pode ser extremamente poderoso. Ele exige de seu usuário muita concentração. Caso contrario não será possível realiza-lo. Se a personagem estiver com alguma espécie de perturbação (sonolento, insano, etc) ou algum tipo de mau status (envenenado, com algum ferimento profundo, etc) deverá ser exigido um teste de WILL, sem nenhuma penalidade ou bônus, além do teste normal de Ninjutsu.

✖ Genjutsu: É um jutsu de ilusão, realizado para confundir o inimigo fazendo com que ele veja o que na realidade não existe ou que ele não veja coisas que estão lá realmente. Esta técnica é boa para ocasiões em que o ninja deve se camuflar, fugir de um oponente ou engana-lo.

✖ Taijutsu: Essa é a conhecida técnica de combate corpo-a-corpo. Por isso em uma luta normal não será pedido uma perícia “briga”, como normalmente, e sim “Perícia com jutsu” “Taijutsu”. O mesmo teste será pedido caso o jogador queira realizar um jutsu listado (ex. o Jutsu “Mil Anos de Dor”). No taijutsu pode ser acrescentado chakra isso permitirá a utilização de técnicas mais aprimoradas.

CATEGORIA AVANÇADA:

Essa categoria não é mostrada tão claramente na série e quase ninguém conhece, mas como tem uma certa importância aqui será colocado a titulo de curiosidade.

✖ Doujutsu – Habilidade dos olhos: permiti ao usuário “ler” o ninjutsus, genjutsus e taijutsus e assim possa se defender deles. Os doujutsus podem oferecer ao usuário outras habilidades que podem variar. (Ex. Sasuke (Sharingan), Neiji (Byakugan), Itachi (Mangekyou Sharingan)).

✖ Hijutsu: Habilidade secreta especial que pode ser limitada a certo individuo ou linhagem sanguínea. (Haku (Espelhos de Gelo demoníacos), Neiji (Hakkeshou Kaiten), Kimimaro (Dança de Camellia))

✖ Kinjutsu: Habilidade com parte do corpo ou elementais. (Gaara (Cemitério do Deserto), Orochimaru (Habilidade de Juventude Imortal [Furou Fushi no Jutsu])).

Este último grupo, o das categorias avançada, às vezes pode parecer confuso porque uma mesma técnica pode ser um ninjutsu, um doujutsu e um hijutsu. Nesse caso será exigido apenas o teste de ninjutsu, já que NÃO haverá testes para Hijutsu, kinjutsu e nem doujutsu.



DOMINANDO UM JUTSU

Um diferencial que esta adaptação traz é a regra de “DOMÍNIO DE JUTSU”. Em cada jutsu que o jogador possui existe um marcador de **Domínio**. Para cada vez que é usado com eficácia (isso é: o jogador deverá conseguir utilizar o jutsu não necessariamente tendo que acertar o alvo) o shinobi ganhará no marcador de domínio desse jutsu 1 ponto.

Um domínio maior sobre uma determinada técnica significará vantagens para o usuário, um domínio menor resultará em desvantagens. Existem seis níveis de domínio de jutsu. Eles estão especificados a baixo.

A regra geral seguirá esta tabela:

Nível	Domínio (%)	Mod (%)	Dano	Chakra
1	Até 16%	-15%	-----	+2 pontos
2	17 a 33%	-10%	-----	+1 ponto
3	34 a 65%	Sem Mod	-----	-----
4	66 a 81%	+10%	+1 d3	-1 ponto
5	82 a 99%	+15%	+1 d6	-2 pontos
6	100%	+20%	+1 d6+3	-3 pontos

Esses valores serão aplicados aos testes de Ninjutsu, Taijutsu e Genjutsu (podendo chegar a um valor mínimo de 15%) e os danos ao valor do ataque do jutsu se este oferecer algum ao adversário. Quanto ao chakra quanto menor o domínio sobre a técnica mais energia se utiliza. Sendo assim haverá nesses casos penalidades que se somarão ou subtrairão à quantidade de pontos de chakra a ser utilizado. Com um gasto mínimo de um ponto de chakra.

Exemplo:

1º Caso - Mikan Jin, um Jounin do clã Laranja, utilizará o *Hiaka Otoko no jutsu* (Habilidade do homem de fogo). Ele possui um domínio de apenas 14% desse jutsu e seu Ninjutsu é de 35%. Isso significa que ele terá um redutor de 15% em seu teste, ficando assim com uma probabilidade de 20% de realizar o jutsu, caso acerte não terá nenhum acréscimo em seu dano. E gastará 2 pontos de chakra a mais que o normal.

2º Caso - Mikan Jin, irá realizar um *Haritsuba no jutsu* (Habilidade das Agulhas Sopradas). Ele possui 83% de domínio sobre esta técnica. Isso significa que em seu teste de taijutsu, que é de 55% ele terá 70% de chance de concluir a técnica. Caso acerte receberá um bônus de 1 d6 em seu dano. E utilizará 2 pontos de chakra a menos que o normal, com um mínimo de 1 ponto.

Isso fará que o jogador tenha maior domínio sobre aquela técnica que ele usa mais, e menor domínio sobre aquela técnica que ele usa menos.

Na ficha, localizado na seção de jutsus, dentro da especificação de cada técnica haverá a tabela a seguir:

DOMÍNIO	
Dez -	0000000000
Uni -	0000000000

À parte em que está escrito “Uni” é referente às unidades e a rotulada “Dez” é referente às dezenas. Cada “Unidade de Domínio” alcançada significará uma bolinha de Unidade preenchida e cada “Dezena de Domínio” conquistada resultará em uma bolinha de Dezena preenchida. ‘Tendeu? Veja o exemplo:

Mikan Jin possui 53% de uma técnica dominada.

O gráfico de Domínio ficará dessa forma:

DOMÍNIO	
Dez -	●●●●●○○○○○
Uni -	●●●○○○○○○○

Isso facilitará a utilização do Sistema de Domínio.



INVOCAÇÕES

Um shinobi pode ganhar, durante a campanha, habilidade de invocar animais que podem ajuda-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 funcionam quase como um aliado. Para poder fazer esse tipo de invocação o personagem (Apenas o personagem! Não façam isso de verdade. Se não daqui a pouco da no jornal: “RPGista corta o pulso e morre seco”) deve assinar um contrato em um pergaminho. A assinatura deve ser feita a sangue e todas as vezes que o shinobi fizer a invocação ele deverá usar um pouco de sangue.

Normalmente esse contrato só pode ser adquirido com alguém que já o possuía, pois este conseguiu de um outro que possuía antes dele e assim por diante. Não me perguntem aonde o primeiro shinobi conseguiu o contrato.

Cada contrato dá direito a invocação de uma espécie de animal. Ex.: Kakashi=cães, Jirayia;Naruto=Sapos, Hokage=Macacos.

A força do animal invocado será definida pela quantidade de chakra utilizada na realização do jutsu e do domínio que o shinobi possui sobre a técnica. Confira a tabela contendo o grau de domínio sobre o jutsu e a quantidade de chakra utilizado na realização da invocação relacionado com o nível do animal adquirido.

Obs.: As partes preenchidas de cinza são referentes ao personagem que irá realizar o jutsu,

8 PORTÕES (LÓTUS)

Em nosso corpo existe um sistema de circulação do chakra. Ele é semelhante ao sistema de circulação sanguíneo, porém segue outro caminho.

Nesse sistema existem oito portões que controlam o fluxo de chakra. E nesses pontos é onde há maior concentração dessa energia.

O uso da lótus (um taijutsu bastante perigoso) pode "abrir" esses portões. O que irá fazer com que a energia flua. Isso poderá dar força dez vezes maior que a fonte da energia.

Abrindo-se os oito portões é possível ter a força maior do que a de um Kage temporariamente.

Mas ao fazer isso o indivíduo morre. Cada um dos portões tem um nome e uma

localização, como mostra a ilustração. Eles são respectivamente:

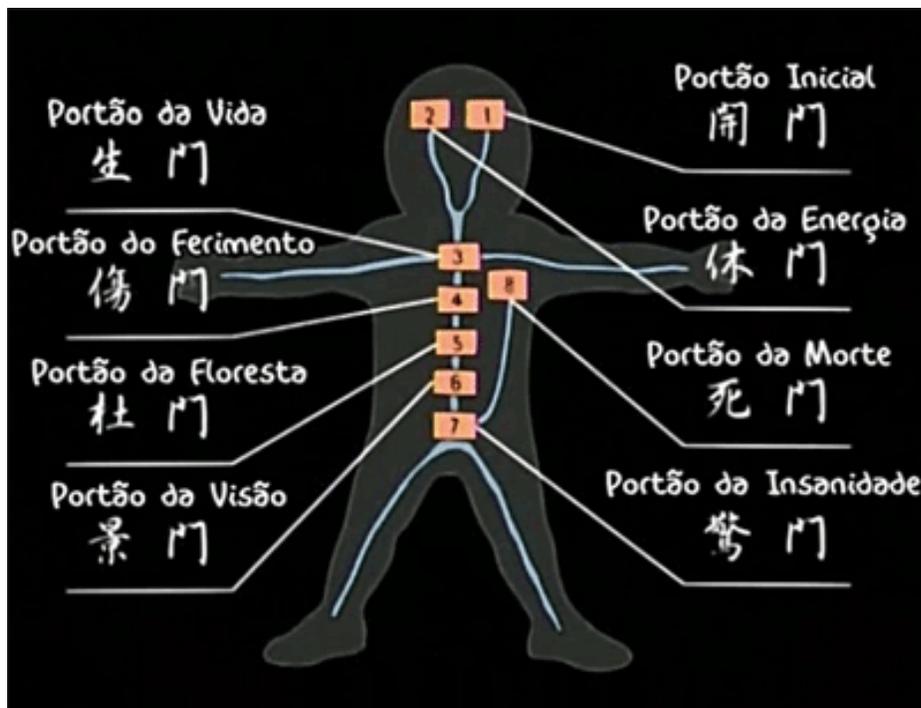
- ✘ Portão Inicial
- ✘ Portão da energia
- ✘ Portão da vida
- ✘ Portão do ferimento
- ✘ Portão da floresta
- ✘ Portão da visão
- ✘ Portão da insanidade
- ✘ Portão da morte

Abrir os portões exige muito de seu usuário. Além de gastar o chakra ele também gastará 1 ponto de vida para cada portão aberto por turno. E não poderá abrir os portões novamente antes de recuperar seus pontos de vida.

A abertura dos portões concede ao shinobi 5% de bônus em todos os testes para cada portão aberto. E mais 1 d3 de dano em todos os ataques para cada portão aberto.

Assim um ninja que abriu os oito portões terá 40% de bônus em todos os testes além de mais 8 d3 de dano em todo ataque. E perderá 8 pontos de vida por turno.

Pode até não parecer muito, mas para o sistema Daemon, que é o que utilizamos nesta adaptação, é muito sim.



Para poder abrir cada uma das portas é preciso conhecer a lótus, que é um taijutsu e deverá ser aprendido como tal. Mas para abrir cada porta é preciso conhecer cada um dos níveis da lótus. Que vai de um a oito, cada um equivale a uma porta na seqüência. Isso

é: não se pode aprender a abrir a segunda porta antes da primeira. Para cada porta será necessário um teste de taijutsu normal. E cada uma deve ser aberta separadamente em um turno. Isso significa: oito portas em oito turnos.

CLÃS / FAMÍLIAS

Fazer parte de um clã ou uma família pode trazer para o jogador certas vantagens. Não é necessário que ele faça parte. Isso é algo opcional e não custa absolutamente nada. Ele pagará apenas pelas vantagens trazidas pelo clã, caso ela possua algum custo.

As vantagens que uma família/clã podem trazer são diversas. Existem certos jutsus que apenas uma família pode aprender. Isso pode acontecer pelo fato de essa determinada técnica poder ser aplicada apenas por uma certa linhagem sanguínea avançada ou por ser um segredo passado através das gerações. Uma linhagem avançada pode oferecer ao shinobi algumas "armas" bastante úteis, que ninguém, a não ser outro membro daquele clã, poderá ter.

Exemplos:

Sharingan, do clã UCHIHA, Byakugan, do clã HYUUGA, Kika, do clã ABURAME.



LINHAGENS SANGUÍNEAS AVANÇADAS.

Certas habilidades não podem ser adquiridas normalmente. Isso porque elas provem da própria pessoa. Por algum motivo certas famílias nascem com uma habilidade genética especial. A elas é dado o nome de "Linhagens avançadas".

Um ótimo exemplo é Haku com sua técnica Espelhos de Gelo demoníacos. Apenas seu clã pode manifestar esse jutsu. Fato interessante relacionado com Haku é que sua mãe pertencia a um clã de linhagem avançada. E por isso ela foi caçada, pois as pessoas temiam-na.

Nem toda família que possua este aprimoramento será discriminada ou caçada.



CLÃS JÁ EXISTENTES

Naruto apresenta alguns clãs bem trabalhados, com uma história bem feita e habilidades especiais originais.

Nesta subseção estaremos mostrando-os.

Nota: A maioria das descrições dos clãs apresentada aqui é adaptação de textos retirados da internet, com exceção do Clã Hyuuga.

✖ CLÃ ABURAME:

Um clã completamente misterioso e secreto, os povos de Inseto são especializados em usar pequenos insetos chamados "Kikai" (tradução = instrumento) 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.

✖ CLÃ AKIMICHI:

Os membros do clã Akimichi são especialistas em usar seus corpos obesos em sua vantagem. Um dos mais famosos ataques é o Batatinha no Jutsu, que dobra o peso do usuário (Baika no Jutsu), 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, Choji é o mais popular membro deste grupo. O Clã possui como marca um redemoinho nas bochechas, talvez o símbolo esteja relacionado com o movimento de seus ataques.

✖ 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 clã tiveram de se esconder devido ao medo das

peças em relação a este clã. Desde este momento houve uma guerra civil entre o País da Água e as peças de linhagem sanguínea avançada. Os rumores diziam que esta guerra começou com o Clã Kaguya. Este clã misterioso o qual conhecemos apenas dois membros parece ter a habilidade de manipular a água e transformá-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.

✖ CLÃ HYUUGA :

O Clã Hyuuga é dividido entre duas famílias: Souke (original) e Bunke (secundária).

Quando os irmãos gêmeos Hyuuga Hiashi (pai de Hinata) e Hyuuga Hizashi (pai de Neji) nasceram foi decidido seus destinos: o primeiro seria da família principal e o último da secundária. Isso foi feito, pelo que é explicado, em caso de emergência como a que aconteceu. Aos três anos o membro da família secundária recebe um selo em sua testa, aplicado através do Juin-Jutsu. Ele está ligado ao sistema nervoso e sua ativação determinará a morte do seu portador e, devida sua ligação com o cérebro, apagará as "informações" sobre o Byakugan, técnica especial dessa família. Há alguns anos atrás um shinobi do País do Trovão foi até Konoha a fim de assinar um acordo de paz. A vila estava em festa por esse motivo. Foi durante a noite que aconteceu algo trágico: Um ninja mascarado invadiu o território pertencente ao clã Hyuuga e tentou seqüestrar Hinata. Sua tentativa porém foi frustrada. Hiashi, pai da menina, o descobriu e, sem hesitar, deitou sua espada sobre o intruso. Ao ver seu oponente caído ao chão, Hiashi retirou sua máscara e reconheceu-o: Era o shinobi do País do trovão.

Este foi o estopim para o início de uma nova guerra. O País do Trovão reclamava a morte de um de seus cidadãos. Para evitar tal guerra foi firmado um acordo às escuras: O clã Hyuuga deveria entregar o corpo de Hiashi àquele país. Com isso eles teriam em suas mãos o segredo do

Byakugan. Mas Hizashi, seu irmão gêmeo, se ofereceu em seu lugar. Se o selo em sua testa fosse ativado o segredo do byakugan seria levado junto com ele. E foi isso que aconteceu: Entregaram o corpo de Hizashi no lugar do de seu irmão, apesar dos protestos de Hiashi, e o segredo foi mantido em sigilo mantendo a paz. Habilidade Especial: Byakugan (um jutsu que pode ver através de objetos e alguns membros possuem um byakugan que pode enxergar os tenketsus).

✖ CLÃ INUZUKA:

Este clã usa os animais como seus parceiros e companhia. Cada membro do Inuzuka pode ter um cachorro ou lobo como ferramenta própria. Estes membros confiam seus parceiros para realizar ataques simultâneos. O clã tende a ser rápido e apressado nas batalhas embora eles sejam bastante resistentes. A maioria de seus jutsus está relacionada 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 clã. Seus parceiros possuem olfato aguçado, e animais como Akamaru podem sentir o chakra do oponente, assim informando a força do inimigo (em nosso caso o jogador terá em suas mãos a ficha completa de seu oponente, com exceção de fatos ligados a sua história). Esses animais podem também usar sua urina como um ácido muito forte.

✖ CLÃ NARA:

Um clã muito preguiçoso. Levam a vida de um modo muito descontraído. Como um exemplo de membro deste clã é 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 relacionados 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.

✖ **CLÃ UCHIHA :**

Habilidade Especial: Sharingam (Uma técnica que permite ao usuário ver o genjutsu, ninjutsu ou taijutsu de seu oponente e desta forma copiá-lo e usa-lo).

Este clã é foi originado a parti do clã Hyuuga. Os Uchiha eram muito fortes e respeitados. Até o dia em que Uchiha Itachi, membro do clã, assassinou todos os membros, com exceção (óbvia) dele mesmo e de seu irmão mais novo: Uchiha Sasuke. Este teve sua vida poupada apenas pelo fato de que Itachi pensou não valer apenas mata-lo, já que era fraco.

Sasuke quer vingança e agora, mais forte que outrora, tem condições de matar Itachi e alcançar seus objetivos.



DICAS PARA NOVOS CLÃS E FAMÍLIAS

A série Naruto apresenta um número limitadíssimo de clãs e famílias. Por isso resolvemos tornar possível para o jogador a criação desses grupos. Aqui daremos algumas dicas de como fazer isso.

✖ Dica número um: Os clãs apresentados têm habilidades especiais, como jutsus secretos ou "olhos esquisitos pulverizantes", ou apresentam utensílios que podem ser bastante úteis, como cães **transformers** ou insetos engolidores de gente. Você não precisa exagerar, uma técnica interessante é melhor que uma extravagante. Escolha algo útil, como ficar invisível ou qualquer coisa parecida e esqueça qualquer coisa como uma bazuca do tamanho de um trator embutida no braço que arrebenta a cabeça de um mamute num tiro e causa 10 d100 de dano. Os ninjas precisam ser discretos e ágeis. Lembre-se sempre disso.

✖ Dica número dois: Melhor que uma habilidade

legal é, com toda certeza, uma história interessante. Isso permite ao mestre ter mais idéias. É algo fundamental no RPG. Mas nunca se esqueça: Seja original.

✖ Dica número três: Símbolos são quase que essenciais nos clãs. Não é obrigatório, mas é algo interessante e que incrementa o visual do seu personagem.

✖ Dica número ultima: Características físicas e psicológicas típicas são coisas que podem tornar as histórias mais descontraídas ou sérias. Temos como exemplo o Clã Akimichi – dos gordinhos e simpatizantes – ou – o meu favorito – o Nara – o dos preguiçosos. Existe uma infinidade de outras características que podem ser abordadas. Use sua imaginação!

Obs.: Pretendemos estar lançando futuramente um Net-Book com Novos Clãs e Famílias. Aguardem!

ARMAS

As armas de um ninja são fundamentais para a sua própria sobrevivência.

No caso de um ninja ficar sem chakra elas serão, provavelmente, as opções mais confiáveis. Naruto deixa muito a desejar nesse requisito. Não existe uma variedade grande. São apresentados apenas alguns modelos que não costumam variar. E mesmo eles estão abaixo daquilo que se pode chamar de básico.

obs.: A questão das “armas especiais”, como Leques gigantes, espadas enormes, engradados de areia descomunais e bonecos de ventríloquos maiores ainda, não serão apresentados, já que são armas de uso “particular”.

ARMAS EXISTENTES

✘ Aian Nakkuru

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.

Dano: Contusão ou corte: 1d3, mais 1 ponto para cada um ponto de chakra acrescentado.



✘ Fuuma Shuriken

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.

Dano: Contusão ou corte: 1 d6 +4



✘ Kibaku Fuda

Um pedaço de papel com escritas em kanji que se traduz por "explosão". Quando aplicado no alvo, o papel começa a queimar e, quando termina causa uma explosão.

Dano: Explosão: 1 d10 , menos um ponto a cada um metro de distância.



✘ Kunai

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.

Dano: Corte: 1 d3



✘ Kunai Curvada

Parecida com uma kunai mas essa é mais larga e é curvada na ponta. Este tipo de lâmina é boa para cortar o alvo. Ótima arma para os ninjas médicos que têm que fazer uma operação rápida no campo de batalha.

Dano: Corte: 1 d3+1



✘ Kunai Dupla

Esta arma é bastante parecida com uma Kunai, a diferença é que ela possui duas lâminas e um cabo entre elas.

Dano: Corte: 1d3+1



✘ Senbon [Aguilhas]

Aguilhas afiadas grandes que podem ser jogadas em um oponente, porém, com poucas chances de matar, a não ser que atinja um órgão vital.



Dano: 1 ponto para cada Sebon. Se for dano crítico é considerado como se tivesse pegado em um ponto vital. Desta forma o membro atingido ficará paralisado por 1 d6 rodadas.

✘ Shuriken

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



Dano: Corte: 1 d3.



DICAS PARA NOVAS ARMAS NINJAS

Os ninjas na maior parte de suas missões devem ser bastante discretos. Mesmo quando elas não envolvem uma investigação. Um bom ninja não deve ser apenas forte. A inteligência, estratégia, conhecimentos geográficos e históricos, além de uma boa técnica são pré-requisitos importantíssimos.

A arma e sua forma de funcionar são essenciais no bom desenvolvimento dessas características. Elas devem ser rápidas e precisas em suas investidas. Podem também servir para despistar os inimigos.

Existem armas bastante extravagantes. Mas faça a preferência por armas mais discretas.

GRADUAÇÕES

Os ninjas obedecem a uma classificação hierárquica bastante simples. Todo o ninja começa como um “Gennin” e tem a possibilidade de ser promovido a um cargo mais alto através de testes.

Existem cinco graduações possíveis:

✘ **GENNIN (guenim)** > Nível de um shinobi novato.

✘ **CHUUNIN (chuunim)** > Nível médio de um Shinobi.

✘ **JOUNNIN (Djounim)** > É o nível Avançado de um Shinobi.

✘ **SENNIN* (senim)** > É o nível de um shinobi considerado Lendário.

✘ **KAGE**(kaguê)** > É o shinobi mais forte de vila; o líder.

*Sennin não é um título que pode ser adquirido através de testes como os demais. É preciso merecer. O povo o oferece. Ou qualquer coisa do tipo.

**Os kages não são eleitos através de testes. Só é possível obter esse título de duas formas: A primeira e mais fácil é ser indicado pelo kage atual para tomar seu lugar. A segunda, que é um pouco radical, é eliminar todos os seres humanos de um raio mínimo de 500.000.000 Km e se autoproclamar um kage.



TESTES

Para passar para cada nível é exigido um teste. Alguns mudam todas as vezes que são realizados. Isso talvez dificulte nosso trabalho, mas por outro lado pode facilitar. Logo explicaremos o porquê.

Gennin

O teste para se tornar um gennin é o mais simples

e ridículo que pode existir. Os candidatos, após alguns anos estudando na academia ninja, realizam várias provas – provavelmente escritas, o mangá não fala como são – e a última e a mais importante consiste na realização de três jutsus:

✘ Bunshin no Jutsu (Habilidade de clonagem do corpo)

✘ Kawarimi no jutsu (técnica de substituição)

✘ Henge no Jutsu (Habilidade de transformação)

Após isso os candidatos já serão verdadeiros Gennins, com faixa “bunitinha” e tudo mais!

Eles serão shinobis e deverão realizar pequenas missões de nível 1D para poderem ganhar seu próprio dinheiro. – ninja também trabalha! – É claro que tudo isso sob a supervisão de um adulto shinobi responsável.

Depois de formados no nível gennin eles não sairão da escola simplesmente. Acontece que agora eles terão aulas mais “práticas”.

A turma de gennins formados será dividida em vários grupos de três componentes cada. E um professor (**sensei**) irá supervisionar as missões e ensinar como “se faz direito”.

Chuunin

O exame chuunin já não é tão simples. Pelo que parece ele é modificado todas às vezes, e apenas dois aspectos continuam nele. As duas últimas fases.

✘ A segunda fase: Os shinobis concorrentes são colocados em uma floresta fechada e a cada grupo é entregue um pergaminho: Céu ou terra (Ten ou Chi). Os grupos devem pegar o pergaminho que eles não possuem e se encaminharem ao centro da floresta onde está situada uma torre. Nessa torre será dito a eles se passaram ou não. Eles têm um prazo máximo de cinco dias para cumprir a tarefa. E durante esse período eles não poderão abrir o pergaminho. Caso isso aconteça, eles serão desclassificados. O caminho é difícil. O grupo estará propenso a ser atacado por feras gigantescas medindo dezenas de metros de altura ou, o que é pior, ser atacado por um grupo de shinobi que deseja o pergaminho que eles têm.

✘ A terceira fase: Essa fase é um torneio disputado pelos sobreviventes (literalmente sobreviventes) da segunda fase. Funciona no esquema mata-mata (quase literalmente mata-mata).

Uma bancada composta por shoguns e outras variedades de nobres decidirão quem irá passar ou não. E não o resultado das lutas em si. Pode acontecer de uma pessoa que perdeu na primeira luta se tornar um chuunin. Como pode acontecer de ninguém se tornar ou todo mundo se tornar. Isso porque o que será avaliado é a luta – táticas, jutsus, habilidade de raciocínio e tudo mais – e não apenas a força do candidato.

Se a bancada decidir que sim o candidato subirá de nível, caso contrario deverá esperar o próximo exame que acontece duas vezes a cada ano.

Nota: O grupo poderá participar das eliminatórias chuunin apenas com todos os três membros inscritos.

ORGANIZAÇÕES

Existem algumas organizações ninjas. Elas podem servir para promover a paz ou a guerra.

As principais, citadas em Naruto são:

✖ ANBU – o nome significa “alto nível”:

A elite da ANBU usa máscaras para esconder suas identidades, assim como um verdadeiro ninja deve fazer. Ninja é sinônimo de oculto, secreto; por isso cobrem suas faces com máscaras. Cada membro da ANBU possui um estilo de máscara diferente e cada máscara parece ser baseada em animais. Cada uma delas é única e o animal representado pela máscara está relacionado à personalidade do ninja.

Os shinobis da ANBU são extremamente poderosos. Eles são o equivalente ao serviço secreto.

✖ Akatsuki

Akatsuki é uma organização criminosa, geralmente formada por ninjas de classe S, que tem seu nome no bingo books. Alguns dos integrantes conhecidos são: Uchiha Itachi, Hoshigaki Kisame, Orochimaru (ex-integrante), Kyuubi (Raposa demônio selada em Naruto). Acredita-se que os participantes da Akatsuki estejam divididos em duplas, e partido para as vilas para recolher informações.

KAGES

Cada uma das Vilas Ocultas possui seu próprio Kage. A lista abaixo indica o nome dos kages de cada vila:

- ✖ 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.

O Kage mais conhecido, como todos sabem é o Hokage, veja abaixo um pouco sobre estes:

✖ 1° Hokage: Shodaime

Primeiro Kage de Konoha, foi o Kage responsável pela ressurreição da Vila de Konoha.

✖ 2° Hokage: Nidaime

Segundo Kage de Konoha, foi o mestre do 3° Hokage (Sandaime) e quem escolheu ele como seu sucessor.

✖ 3° Hokage: Sandaime

O Hokage atual (antes de morrer) de Konoha. Ele foi forçado a voltar para o cargo depois da morte de seu sucessor Yondaime.

✖ 4° Hokage: Yondaime

Foi o responsável por selar a Kyuubi em um bebê (Naruto) e assim salvando a Vila de Konoha 12 anos atrás.

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 q 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 freqüentemente 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 alta. 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, servem apenas para adaptar o ninja às missões, assim recebendo outras melhores no futuro. Geralmente são missões para resgatar animais, limpar canteiros, recolher lixos etc.

CENÁRIO (MUNDO)

O mundo de Naruto é dividido em dez países. Cada país possui uma vila oculta. Os nomes dos países estão diretamente relacionados com elementos, e estes com os jutsus mais praticados da área.

Por exemplo, o País do Fogo é onde os ninjas usam os ataques "Katon" em maior quantidade. Ou como o País da Água de onde vem Zabuza, que usam ataques Suiton.

Os shinobis que conhecemos por enquanto fazem parte apenas dos países da Água, Terra, Som e Fogo. Por isso nada se sabe sobre detalhes de outras vilas e desses países.

Os nomes dos países com suas respectivas vilas ocultas (aqueles que têm) estão relacionados abaixo:



✘ País da Cachoeira

✘ País da Chuva

Obs.: A tradução dos nomes dos países para o japonês não é oficial, podendo não ter, portanto, nenhuma relação com os nomes originais, talvez, algum erro de concordância gramatical.

✘ País da Terra (Doton No Kuni) > Vila da Pedra Oculta

✘ País do Trovão (Rai No Kuni) > Vila da Nuvem Oculta

✘ País do Fogo (Ho No Kuni) > Vila da Folha Oculta

✘ País do Vento (Kaze No Kuni) > Vila da Areia Oculta

✘ País da Água (Mizu No Kuni) > Vila da Névoa Oculta

✘ País da Onda (Nami No Kuni)

✘ País do Som (Oto No Kuni)

✘ País da Grama

CRIANDO UM NINJA – FICHA

Chegamos agora ao último capítulo desse Net-Book. E trataremos o mais importante de todos os tópicos: A criação de fichas.

Se você, em algum momento de sua vida, já jogou RPG sabe que sem ficha o personagem simplesmente não existe. Ela é como um documento de identidade, que contém todos os dados sobre um determinado indivíduo, sendo ele NPC ou jogador. É muitíssimo recomendável que utilize o livro de regras Daemon para a criação do personagem. Lá você encontrará tudo minuciosamente explicado. Você pode baixá-lo no site da editora (www.daemon.com.br) gratuitamente. Você encontrará também nele outras aventuras, adaptações, planilhas e materiais que poderão ajudá-lo em sua aventura.



ENTENDENDO A FICHA

A ficha que criamos especialmente para o Naruto RPG – Mikan Version, é dividida em três partes: A primeira: contendo dados pessoais, atributos, perícias e jutsus com jutsus, além de PV, IP, PH e PC.

A segunda parte contém dados mais relacionados com a constituição histórica do personagem, ou mais práticos. Tipo como: Bens possuídos e carregados, inimigos & rivais, aliados & contatos, background, e um local reservado para o desenho do seu personagem.

Já a terceira parte é reservada para a listagem de jutsus conhecidos junto com a descrição deles e domínio sobre cada um.



PONTOS DE ATRIBUTO

Os atributos estão relacionados com as características mais básicas da constituição dos personagens. Por isso é muitíssimo necessário no jogo.

Existem oito qualidades para a distribuição de pontos de atributos:

Constituição (CON), força (FR), destreza (DEX), Agilidade (AGI), Inteligência (INT), Força de Vontade (WILL), Percepção (PER) e carisma (CAR).

Para a criação de um personagem é disposto 111 pontos que poderão ser distribuídos da forma desejada.



PERÍCIA

As perícias ajudam o jogador na realização de trabalhos específicos. Como montar cavalos, ler, escrever, etc.

O jogador começa com um número específico de pontos de perícia. Para se obter esses pontos, faça a seguinte conta:

$$(10 \times \text{IDADE}) + (5 \times \text{INTELIGÊNCIA}) = \text{PERÍCIA}$$

Esses pontos serão distribuídos entre as perícias normais, com armas, e com jutsus.

Você encontrará a lista de perícias disponível no Livro de regras da Daemon.



PERÍCIA COM JUTSU

Este é um tipo de perícia específica especial para Naruto RPG MIKAN VERSION. Existem três espécies de perícias nesse tópico: Taijutsu (Dex), Ninjutsu (WILL) e Genjutsu (INT).

O Taijutsu (luta corpo-a-corpo) substitui a perícia “Briga”. Ele é utilizado tanto para combates corpo-a-corpo quanto para a realização de jutsus com essa classificação.

Ninjutsu e Genjutsu serão utilizados apenas para a realização de jutsus que possuem tal classificação.

O jogador poderá distribuir nessas três

características os pontos de perícia, seguindo a regra do sistema Daemon.



PV, IP , CHAKRA, PONTOS HERÓICOS.

Essas quatro características são de vital importância para uma aventura.

O PV (Pontos de Vida) é a representação da vitalidade do personagem. Quando se chega a 0 de PV o personagem pode morrer ou ficar inconsciente, caberá ao mestre decidir.

Para saber a quantidade de PV que o personagem possui deverá ser feita a seguinte conta:

CONSTITUIÇÃO + FORÇA = PV

Essa conta é diferente da habitual utilizada na regra para Deamon, onde você deve dividir o resultado por 2. A modificação foi feita para facilitar o combate.

O IP (Índice de proteção) é o que pode ser chamado de “armadura”. Uma pessoa pode possuir um IP natural ou adquiri-lo através da compra de armaduras.

Um IP igual a 1 irá retirar um do dano aplicado. Um IP de dois retirará esse resultado do dano aplicado.

Exemplo:

Mikan Jin possui um IP de 5 pontos e recebe um ataque com valor de dano igual a 7. Receberá então 2 pontos de dano.

Há um limite mínimo de um ponto de dano para qualquer ataque.

O chakra, como já foi explicado, é uma energia de natureza física e espiritual.

Para se obter o número de pontos de chakra utiliza-se a seguinte conta:

FORÇA DE VONTADE + CONSTITUIÇÃO = CHAKRA

Pontos heróicos são como pontos de vida extras, que podem ser utilizados quando o personagem realiza ações que normalmente não conseguiria realizar (não que isso seja uma novidade para os ninjas). Tais como : enfrentar um número considerável de inimigos, saltar do alto de um

edifício, e coisas do gênero. Para adquiri-los você deve compra-los como aprimoramentos, sendo que cada ponto gasto no aprimoramento ‘pontos heróicos’ é mais um ponto na sua ficha. Os pontos heróicos evoluem como o PV, a cada nível adquirido ele ganha mais um ponto.

Lembre-se de que se você não comprar esse aprimoramento não terá como adiciona-los ao subir de nível...



APRIMORAMENTOS

Os aprimoramentos são como traços de personalidade dos personagens. Existem dois tipos: Os positivos e os negativos.

Todo personagem começa com cinco pontos de aprimoramentos. Podendo chegar até oito comprando pontos negativos.

O Naruto RPG exigiu a criação de aprimoramentos especiais, para que possa chegar mais próximo possível do anime/mangá. Por isso nós os listamos.



APRIMORAMENTOS POSITIVOS

Arma própria: Você possui uma arma especial que ninguém mais tem. Pode ser um leque enorme, um bonequinho gigante, ou outra coisa do tipo. Não precisa ter necessariamente relação com algum clã/família.

Custo: 1

Chakra duplo: A regra para a utilização desse tipo de chakra e o que ele é já foi explicado.

Custo: 8

Famílias/Clãs: Fazer parte de uma família ou clã pode trazer boa fama (ou má), abrir portas (ou fechar) e dar ao membro desse grupo características legais que fará dele um personagem carismático e interessante (ou características detestáveis que fará dele um

personagem insuportável e irritante). Sem contar que apenas possuindo esse aprimoramento você poderá comprar o de “**Linhagens avançadas**”.

Custo: 2

Fonte de energia: No caso de seu chakra acabar você pode utilizar o próprio PV no lugar dele. Um PV será igual a um chakra.

Custo: 2

Fracassado: Apesar do nome esse é um aprimoramento positivo. Porque todos nós sabemos que apenas com trabalho duro e persistência um fracassado pode vencer um gênio.

Essa refinada característica de nome exótico dará a seu usuário IP extra na hora da aflição.

A quantidade variará:

1 IP = 1 ponto de aprimoramento.

2 IP = 2 pontos de aprimoramento.

3 IP = 3 pontos de aprimoramento.

4 IP = 4 pontos de aprimoramento.

Para conseguir essa proteção será exigido um teste normal de WILL e serão gasto pontos de chakra iguais aos pontos de IP.

Gênio: Você é um cara tão foda que quando aprende um jutsu já começa com 17% de domínio sobre ele.

Custo: 3

Restrições: não pode ser utilizado em conjunto com o aprimoramento “Fracassado”.

IP natural: Existe algo que te oferece uma armadura natural. Isso não gastará nenhum chakra, mas cada ponto de IP adquirido seguirá a tabela.

1 IP = 2 pontos de aprimoramento.

2 IP = 3 pontos de aprimoramento.

3 IP = 4 pontos de aprimoramento.

4 IP = 5 pontos de aprimoramento.

Jutsu com uma mão: Para a realização de um jutsu (genjutsu ou ninjutsu, taijutsu não precisa.) é necessário que se faça movimentos com as mãos chamados “selamentos”. Uma pessoa normal não pode fazer uma técnica se estiver com uma mão

inválida, por exemplo. Mas com esse aprimoramento isso é possível.

Custo: 3

Linhagem avançada: Você possui um DNA especial. Por isso pode fazer coisas fora do comum. Como: realizar jutsus especiais, utilizar insetos canibais que saem de seus poros, usar animais homicidas para devorar as vísceras de seu oponente e um monte de outras atrocidades e coisas legais. Entre elas o Sharingam e o Byakugan.

Mas lembre-se você só pode comprar esse aprimoramento em conjunto com o “Famílias/clãs”.

Custo: 3

Restrições: pode usá-lo apenas acompanhado do aprimoramento “Famílias/Clãs”.

Persistente: Nem gênio, nem fracassado. Você é simplesmente persistente. Por isso utilizando um simples teste de WILL você poderá avançar um nível de domínio sobre o jutsu que deseja usar.

O teste é feito em uma rodada e valerá pelas próximas duas. Isso não gasta P. de Chakra.

Custo: 4



APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Baka: Essa expressão japonesa designa os, assim chamados, IDIOTAS. Tendo esse aprimoramento você se encaixa perfeitamente nesse grupo nada seletivo. Além de às vezes fazer suas idiotices, não raro, realiza proezas incríveis. Quer saber como?

Normalmente, uma pessoa sã, ao falhar em um teste para realizar um jutsu com uma diferença de 10% não sofrerá nenhuma penalidade. Mas você, caro ser ignóbil, perderá os pontos de chakra empregados naquela tentativa frustrada!

Exemplo: Forest Gunp, um Baka perfeito, realiza um taijutsu. Ele possui 60% de domínio sobre ele (por isso não sofrerá penalidades) e 70% na perícia com taijutsu. Mas esse caro contador de

histórias tirou 71% nos dados... não realizou o jutsu e perdeu os pontos de chakra... pode ser que venha a ter problemas com possíveis flatulências...

Custo: -2

Dependência para lutar: Por algum motivo você não consegue lutar normalmente. Para fazer isso você depende de algo (saquê, hentai, etc). Se você não tiver aquilo que você é dependente na hora da luta você simplesmente não conseguirá lutar.

Custo: -3

Distraído: Você é meio... hã... como é mesmo? Ah, Sim! Você é distraído. Sabe, meio lento. Para perceber as coisas uma pessoa normal usa um teste de Percepção. Mas você, caro amigo lerdo, precisa de um teste de Percepção com redutor de 25%. Ainda não entendeu? Bom, então compre já esse aprimoramento. É a sua cara!

Custo: -2

Estigma: Em sua história pessoal existe algo que faz com que as pessoas te odeiem ou tenham medo de você (ou os dois).

Custo: -2

Fonte de Vida: O chakra para você é como seu PV. Sendo assim se ele chegar a zero você ficará inconsciente. Não significa que você perderá ponto de chakra quando tomar um dano ou que poderá utilizar seu PV como se fosse seu chakra.

Custo: -2

Negação: Você é uma verdadeira negação ninja. Uma vergonha geral para sua nação. Você simplesmente não consegue realizar uma espécie de jutsu com precisão. Você pode escolher o que não poderá usar: Taijutsu, ninjutsu ou genjutsu. Não pode escolher mais de um.

Custo: -3

Obsessão: Você não se tornou um ninja por acaso. Você tem um objetivo e fará de tudo para alcançá-lo. Custe o que custar.

Custo: -1

Sexualidade duvidosa: você gosta tanto do sexo oposto que decidiu se parece com ele. Isso não significa que você é um homo sexual. De maneira alguma. Você apenas é meio esquisito. E isso pode trazer problemas de relacionamento com o grupo.

Custo: -1