

NPCs NARUTO

Estou apresentando uma gama considerável de npcs o mais diferente possível um do outro. Espero que sirvam como exemplo para jogadores e como npcs para os mestres.

Interessados em apresentar duvidas entrem na comunidade: NARUTO RPG – GURPS e GDW no orkut.

Haku Tokiko - Genin 330pts

Idade: 11 anos

Atributos

5	ST	11
22,5	DEX	14
15	AGI	13
0	INT	10
15	PER	13
30	WIL	15
0	HT	10
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,0	5,0	+3	11

Dano Básico	ESQ	5
GDP 1d-1	APAR	7(armas)
BAL 1d+1	APAR	9 (karate)
	BLOQ	X

Reação
PdV 10
Chakra40

Vantagens

10	Taijutsus	Rank D
10	Genjutsus	Rank D
30	Ninjutsus	Rank C
60	Clã Haku	
45	Vel Ninja +3	
25	Calejado de Batalha	+2RD
30	Chakra Extra	+15

10	Superpulo x2
30	Manipulação de Chakra (Suiton)
0	Selamento c/ uma mão
0	Hyouuton (elemento gelo) possibilita o uso e criação de jutsus de gelo.
10	Ambidestria
15	Reflexo em combate

Desvantagens

-15	Objetivo Condutor (tornar o clã haku respeitado pela vila)
-10	Dever com o clã
-5	Teimosia
-5	Comportamento Solitária
-5	Natureza Batalhadora

Peculiaridades

-1	reservada
-1	tímida
-1	competitiva
-1	defensora dos haku
-1	fala pouco

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porem o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 30pts para perícias e jutsus.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	4	0,5
Tronco	2	4	4,5
Costa	2	4	-
Braços	2	4	1
Pernas	2	4	2
Mãos	2	4	-
Pés	2	4	-

Itens

2 kunai/ 15 agulhas/ 1 Selo Explosivo Médio/ 1 Bombas de Fumaça/ 2 Bombas de Urtiga/ 1 Bomba de Fogo.	0	Taijutsus	Rank E
	10	Genjutsus	Rank D
	30	Ninjutsus	Rank C
	80	Clã Mind	
	80	Controle perfeito do Chakra	

História

Tokiko nasceu num clã que ainda luta por respeito e admiração do mundo. Na verdade os Haku são considerados assassinos e não ninjas por muitas pessoas. Isso é um grande pesar que molda a personalidade de seus descendentes.

Com Tokiko não é diferente ela luta para mudar a reputação de seu clã. Para isso ela abriu mão de sua infância e se dedica exclusivamente à vida shinobi.

Mind Shung – Genin 330pts

Idade: 12 anos

Atributos

-5	ST	9
15	DEX	13
0	AGI	10
30	INT	15
15	PER	13
15	WIL	13
0	HT	10
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
5,0	4,0	0	9

Dano Básico	ESQ 4
GDP 1d-2	APAR 6(armas)
BAL 1d-1	APAR 7 (karate)
	BLOQ X

Reação
PdV 10
Chakra40

Vantagens

25 Calejado de Batalha +2RD

18 Chakra Extra +9

10 Superpulo x2

30 Manipulação de Chakra (Katon)

0 Selamento mental (não precisa selar com a mão)

Desvantagens

-25 Sonho Condutor (Encontrar a cura para sua doença)

-5 Generosidade compulsiva

-5 Comportamento Pacifista

-5 Natureza Sobrevivente

0 Pacifismo leve(apena autodefesa)

0 Clericato (voto de castidade)

0 Doente Terminal (possui apenas uns 10 anos a mais de vida)

Peculiaridades

-1 amigável

-1 prestativo

-1 religioso (budismo)

-1 sempre educado

-1 adora cantar mantras

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 30pts para perícias e jutsus.

Ele possui perícias medicinais igual a sua INT.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	4	0,5
Tronco	2	4	4,5
Costa	2	4	-
Braços	2	4	1
Pernas	2	4	2
Mãos	2	4	-
Pés	2	4	-

Itens

Tonfa/ 1 kunai/ 5 shurikens/ 2 Bombas de Fumaça/ 2 Bombas de Urtiga/ 1 Bomba de Fogo.

História

Depois de iniciado no clã Mind Shung dedicou se seriamente em seus ensinamentos. Porem o contato direto com outros minds e esse treinamento provocaram o contagio da doença terminal nele.

Isso inicialmente abalou sua fé, mas foi temporário. Acredita agora que é sua missão curar a si próprio e seus irmãos. Para isso compreender melhor o funcionamento do seu chakra e expandi-lo se tornou um shinobi. Atualmente dedica grande parte dos seus treinamentos em medicina, anatomia e cirurgia. Tudo para elevar seu nível em jutsus medicinais. Para ele a cura esta nessa linha de jutsus.

Kenichi Kuga – Genin 330pts

Idade: 12 anos

Atributos

15	ST	13
30	DEX	15
10	AGI	12
0	INT	10
15	PER	13
30	WIL	15

10	HT	12
-10	CAR	8

VEL	DES	VN	Fadiga
6,0	6,0	+2	13

Dano Básico	ESQ	6
GDP 1d	APAR	7(armas)
BAL 2d-1	APAR	10 (kung fu)
	BLOQ	X

Reação

PdV 12

Chakra37

Vantagens

30	Taijutsus	Rank C
10	Genjutsus	Rank D
30	Ninjutsus	Rank C

25 Velocidade Ninja +2

25 Calejado de Batalha +2RD

20 Chakra Extra +10

10 Superpulo x2

20 Especialista em Dochuu Eigyo (RC: 1/4 do custo)

20 Especialista em Dochuu Eigyo (CA médio: possui uma ação de ataque enquanto sai da geolocomoção - isso geraria ataques furtivos)

30 Manipulação do Chakra (doton)

30 Mestre (Ninjutsu rank B)

Desvantagens

-15 Falido (1/5 de recursos iniciais)

-15 Fúria

-5 Comportamento Batalhador

-5 Natureza Invejoso

Peculiaridades

-1 mal humorado

-1 estúpido

-1 sarcástico

-1 tem vergonha de sua origem

-1 fala alto

Atributos

Perícias

	5	ST	11
	22,5	DEX	14
A fim de facilitar para o mestre	22,5	AGI	14
essa sessão não será apresentada.	40	INT	16
Porem o mestre poderá sempre utilizar	30	PER	15
de perícias e jutsus a seu critério com	15	WIL	13
NH igual ao atributo requisitado, ou -1	0	HT	10
ou +1. Foram reservados 30pts para	15	CAR	13
perícias e jutsus.			

A base de sua estratégia são jutsus doton até rank B. Mais ainda a Geolocomoção é sua principal arma (Dochuu Eigyō).

VEL	DES	VN	Fadiga
6,3	5,3	+2	11

Dano Básico	ESQ	5
GDP 1d-1	APAR	7(armas)
BAL 1d+1	APAR	9 (kung fu)
	BLOQ	X

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	4	0,5
Tronco	2	4	4,5
Costa	2	4	-
Braços	2	4	1
Pernas	2	4	2
Mãos	2	4	-
Pés	2	4	-

Reação
PdV 10
Chakra43

Vantagens

10	Taijutsus	Rank D
30	Genjutsus	Rank C
10	Ninjutsus	Rank D

Itens

2 kunais / 2 shurikens

História

Kuga nasceu em uma família camponesa muito pobre. Por isso sua infância nunca foi fácil. Porem um dia enquanto mendigava em uma das ruas da vila _____ um poderoso shinobi se sensibilizou pelo garoto e mais viu nela uma chama de shinobi.

A partir daí esse ninja bancou todos os custos para ele se tornar um shinobi e ainda virou seu mestre. Kuga via o posto de shinobi como a chance da sua vida para sair da pobreza.

Sakamoto Rikako – Genin 41 Opts
Idade: 12 anos

25	Velocidade Ninja +2
25	Calejado de Batalha +2RD
40	Chakra Extra +20
10	Superpulo x2
30	Especialista em Magen (RT: -2 turnos de selamento, ou seja, jutsu instantâneo)
50	Determinada em treinos (+5 nos treinos)
40	Mestre Genjutsu
15	Aparência: Muito bonita

Desvantagens

-10	Timidez grave
-20	Fobia Grave Insetos
-5	Comportamento Bondosa
-5	Natureza Guerreira

Peculiaridades

- l fala muito pouco
- l sempre de cabeça baixa
- l possui uma risada altíssima
- l prestativa
- l adora sorvete

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 40pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia são jutsus genjutsus rank B. Mais ainda o MAGEN é sua principal arma.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	4	0,5
Tronco	2	4	4,5
Costa	2	4	-
Braços	2	4	1
Pernas	2	4	2
Mãos	2	4	-
Pés	2	4	-

Itens

2 kunais / 3 shurikens/ 6 agulhas/ selo explosivo médio/ bombas de fumaça

História

Rikako descende de uma família de shinobis e por ser a filha única de sua família foi destinada assim a obrigação de se tornar um shinobi. Rikako nunca teve escolha e nem sabe se queria mesmo ser uma shinobi.

Sua grande habilidade com genjutsus é aplaudida por sua família e isso a faz feliz. A verdade é que

continua a ser shinobi para impressionar sua família.

A timidez grave foi originada de uma educação reclusa e impositiva de sua família.

Abarume Kien – Genin 41 Opts

Idade: 11 anos

Atributos

5	ST	11
22,5	DEX	14
10	AGI	12
15	INT	13
30	PER	15
30	WIL	15
10	HT	12
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,0	5,0	+1	11

Dano Básico	ESQ	5
GDP 1d-1	APAR	7(armas)
BAL 1d+1	APAR	9 (Karate)
	BLOQ	X

Reação
PdV 12
Chakra52

Vantagens

6 10	Taijutsus	Rank D
2 10	Genjutsus	Rank D
30	Ninjutsus	Rank C

35	Clã Abarume
10	Vel. Ninja +1
25	Calejado de Batalha +2RD
50	Chakra Extra +25
10	Superpulo x2
60	Gênio Ninjutsu(+2NH)
30	Manip. Da Natureza do Chakra (Fuuton)
40	Mestre Ninjutsu

Desvantagens

- 25 Mudez
- 5 Hábitos detestáveis (insetos pelo corpo)
- 5 **Comportamento Isolado**
- 5 **Natureza Protetor**

Peculiaridades

- 1 é triste por sua deficiência
- 1 protege seus poucos amigos
- 1 odeia discussões
- 1 detesta que tenham pena dele
- 1 adora insetos

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 40pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia são jutsus ninjutsus rank B (terão sempre NH+2 devido ao gênio), especialmente o fuuton. Mais ainda utiliza o fuuton para espalhar seus kiais em seus alvos.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	4	0,5
Tronco	2	4	4,5
Costa	2	4	-
Braços	3	7	4
Pernas	2	4	2
Mãos	2	4	-
Pés	2	4	-

Itens

2 kunais / 3 shurikens/ 2 selos explosivos médio/ 1 bombas de fumaça/ 1 bomba de urtiga/ 1 bomba de fogo

História

Kien seria um representante comum do clã Abarume (reservados e misteriosos) se não fosse sua deficiência. Ela o tornou uma pessoa mais sozinha e triste. Vê no título de shinobi a possibilidade de encontrar pessoas que o aceitem por suas ações e não por pena de sua deficiência.

Azura Okano – Genin 4 | Opts

Idade: 13 anos

Atributos

15	ST	13
40	DEX	16
22,5	AGI	14
30	INT	15
15	PER	13
15	WIL	13
15	HT	13
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,8	5	+2	13

Dano Básico	ESQ	5+1RC
GDP 1d	APAR	8(armas)
BAL 2d-1	APAR	11 (Karate)
	BLOQ	X

Reação
PdV 13
Chakra36

Vantagens

30	Taijutsus	Rank C
30	Genjutsus	Rank C
10	Ninjutsus	Rank D

35	Clã Azura
25	Vel. Ninja +2
25	Calejado de Batalha +2RD
20	Chakra Extra +10
10	Superpulo x2

50	Fracassado	1 Katana/ 2 kunais / 3 shurikens/
30	Pontos Heróicos	1 selo explosivo médio/ 1 bombas de
15	Reflexo em combate (RC)	fumaça

Desvantagens

0	Cod. De Honra (proteger a vila)
-20	Senso de dever (com os mais fracos)
-10	Excesso de confiança
-5	Comportamento Guerreiro
-5	Natureza juiz

Peculiaridades

-1	adora espadas
-1	banca sempre o líder
-1	Estrategista
-1	leal aos amigos
-1	educado

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 40pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia são taijutsus primeiro utiliza genjutsus para inutilizar seus adversários.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	4	0,5
Tronco	3	7	10
Costa	3	7	-
Braços	3	7	4
Pernas	3	7	5
Mãos	2	4	-
Pés	2	4	-

Itens

História

Okano sofre com a pressão de sua família para que seja sempre o mais forte. Na verdade ele se sente um fracassado, pois por mais que treine sempre existe algum mais poderoso.

Fora a pressão familiar Okano se dedica a se tornar um herói, ou seja, acredita que um bom shinobi é aquele que protege os mais fracos e aliados. Esse ar de heroísmo sempre é repassado para os outros.

Imagaya Akuno - Chunin 480pts

Idade: 14 anos

Atributos

15	ST	13
40	DEX	16
15	AGI	13
0	INT	10
30	PER	15
40	WIL	16
30	HT	15
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,8	6	+3	13

Dano Básico	ESQ	6+1RC
GDP 1d	APAR	8(armas)
BAL 2d-1	APAR	11 (Karate)
	BLOQ	X
Reação	-2	pra quem conhece a ma reputação dele.
PdV	15	
Chakra	46	

Vantagens

30	Taijutsus	Rank C
10	Genjutsus	Rank D

60	Ninjutsus	Rank B
25	Clã Imagaya	
50	Vel. Ninja +3	
25	Calejado de Batalha +2RD	
30	Chakra Extra +15	
10	Superpulo x2	
30	Manipulação da Natureza (Suton)	
50	Rapidez de Selamento -1t	
15	Reflexo em combate	

Braços	3	7	4
Pernas	3	7	5
Mãos	3	7	1
Pés	3	7	2

Itens

1 Kodashi/ 4 kunais / 1 selo explosivo médio/ 1 selo explosivo grande /2 bombas de fumaça/ 1 bomba de urtiga/ 1 bomba de fogo.

Desvantagens

- 10 Excesso de confiança
- 10 Sanguinolência
- 10 Má Reputação (assassino frio)
- 5 Comportamento Assassino
- 5 Natureza Ambicioso

Peculiaridades

- 1 adora batalhas
- 1 sempre que possível mata seus adversários
- 1 Faz a contagem das pessoas que já matou
- 1 desinteressado pelas pessoas
- 1 odeia ser contrariado

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 40pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é o suton (especialmente a névoa) combinado com os taijutsus.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	7	2,5
Tronco	3	7	10
Costa	3	7	-

História

Akuno é um ninja perigoso que segue uma linha de pensamento perigosa. Para ele um ninja é um assassino bem treinado capaz de realizar missões sanguinárias sem ser visto nem muito menos ferido. Para ele a arte ninja é a arte de mata.

Ele é um grande problema na vila é tem atenção redobrada dos superiores para não criar mais problemas.

Taosume Konoe - Chunin 480pts

Idade: 13 anos

Atributos

0	ST	10
22,5	DEX	14
15	AGI	13
40	INT	16
15	PER	13
15	WIL	13
0	HT	10
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,0	4	+1	10
Dano Básico			ESQ 4
GDP	1d-2		APAR 9(armas)
BAL	1d		APAR 9 (kung fu)
			BLOQ X
Reação			
PdV	10		

Chakra43

Vantagens

0	Taijutsus	Rank E
10	Genjutsus	Rank D
30	Ninjutsus	Rank C
123	Contrato do Sapo (mas não consegue ainda invocar o Gama bunta por isso o contrato foi reduzido (203-70))	
80	Controle perfeito do chakra	
40	Chakra extra +20	
80	Rapidez de Selamento -2t	
10	Super pulo x2	
10	Vel. Ninja +1	
10	Cal. De Batalha +1 RD	

Desvantagens

-10	Fanfarronice
-5	Teimosa
-15	Distração
-5	Comportamento Boba Alegre
-5	Natureza Gênio

Peculiaridades

-1	adora sapos
-1	fala sozinha
-1	fala alto
-1	adora conhecer novas pessoas
-1	sorridente

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 40pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é o contrato do sapo, ou seja, sempre em batalha ela ira invocar o mais rápido

possível uma das variantes. Às vezes duas em momentos críticos.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	7	2,5
Tronco	3	7	10
Costa	3	7	-
Braços	3	7	4
Pernas	3	7	5
Mãos	3	7	1
Pés	3	7	2

Itens

2 Tonfa/ 5 shurikens / 1 kunai / 1 selo explosivo médio/ 1 bombas de fumaça/ 1 bomba de urtiga.

História

Konoe é uma shinobi bem peculiar, pois vendo ela de perto nenhuma pessoa acreditaria que ela tem algum talento. Isso porque ela é hiper-ativa e vive pregando peças ou criando confusão.

Ela se tornou ninja graças a seu avo (ele era seu exemplo). Ele era respeitado por seu poder e bom humor. Foi ele quem passou o contrato do sapo para ela.

Yoshikawa Miya - Chunin 480pts

Idade: 14 anos

Atributos

30	ST	15
50	DEX	17
30	AGI	15
0	INT	10
30	PER	15
15	WIL	13
30	HT	15
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
7,5	7	+3	15

Dano Básico ESQ 7
GDP 1d+1 APAR 9(armas)
BAL 2d+1 APAR 11 (kung fu)
BLOQ X

Reação
PdV 20
Chakra43

Vantagens

60 Taijutsus Rank B
10 Genjutsus Rank D
10 Ninjutsus Rank D

50 Vel. Ninja +3

50 Cal. De Batalha +3RD
30 Chakra Extra +15
25 PdV Extras +5
15 Prontidão
60 Portões (até o terceiro portão)
5 ultra flexibilidade nas juntas

Desvantagens

-10 Excesso de Confiança
-10 Fanatismo - Feminista
-5 Teimosa
-5 hab. Detestáveis (tem comportamento de homem muitas vezes)
-5 Comportamento Durona
-5 Natureza Bondosa

Peculiaridades

-1 adora vencer os homens
-1 luta para mostrar que as mulheres são superiores
-1 cara de mal humorada a todo tempo
-1 proteger outras mulheres é seu lema
-1 sarcástica

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 40pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é o taijutsus. Somente em momentos extremos ou quando quer provar algo ela usa os portões. Os socos têm bônus de +1 de dano devido aos braceletes.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	5	
Tronco	2	5	4,5
Costa	2	5	-
Braços	2	5	4
Pernas	2	5	2
Mãos	3	7	1
Pés	2	5	

Itens

5 shurikens / 2 kunais / 1 selo explosivo médio/ 1 bombas de fumaça/ 1 bomba de urtiga.

História

Miya é uma feminista assumida que tenta mostra a inferioridade dos machistas. Ela faz o possível e impossível para mostrar esse ponto de vista.

No fundo ela é uma garota bondosa que busca ajudar as pessoas sempre que possível.

Igarashi Yuka - Chunin 580pts

Idade: 16 anos

Atributos

0	ST	10
40	DEX	16
15	AGI	13
40	INT	16
30	PER	15
40	WIL	16
15	HT	13
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,5	5	+2	10

Dano Básico	ESQ	5
GDP 1d-2	APAR	8(armas)
BAL 1d	APAR	10 (Karate)
	BLOQ	X

Reação
PdV 10
Chakra44

Vantagens

10	Taijutsus	Rank D
10	Genjutsus	Rank D
10	Ninjutsus	Rank D

25 Vel. Ninja +2

25	Cal. De Batalha +2RD
30	Chakra Extra +15
60	Kugutsu rank B
130	Duas marionetes (Karasu e Kuroari)
60	Gênio Kugutsu (+2NH e sem 1t para trocar a Atenção)
30	Experiente Chunin (+2 em tudo contra genins e normais)
20	Rico
10	Ouvido Aguçado +5

Desvantagens

- 15 Luta pela Fama
- 10 Excesso de confiança
- 5 Teimoso
- 5 Comportamento Exibicionista

-5 Natureza Competitivo

Peculiaridades

- 1 quer ser lembrado pela historia como um poderoso shinobi
- 1 mala
- 1 sempre conta vantagem
- 1 não deixa que ninguém toque suas marionetes
- 1 adora fotos

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porem o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado, ou -1 ou +1. Foram reservados 50pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é o kugutsus. Todas as perícias relacionadas a kugutsus tem NH+2 refletindo sua dedicação nisso).

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	5	
Tronco	3	5	4,5
Costa	3	5	-
Braços	3	5	1
Pernas	3	5	2
Mãos	3	5	
Pés	3	5	

Por ser rico Yuka possui armaduras de qualidade superior.

Itens

2 shurikens / 2 kunais / 2 selo explosivo médio/ 1 selos explosivo grande/ 2 bombas de fumaça/ 1 bomba de urtiga/ 1 bomba de fogo/ pergaminho Karasu/ Pergaminho Koruari

História

Yuka descende de uma família feudal e entrou no mudo shinobi por querer alcançar a fama. Realmente o que lhe interessa é sentir as pessoas admiradas com ele. Isso o torna na maioria das vezes egoísta.

Uchiha Ryom- Chunin 580pts

Idade: 16 anos

Atributos

15	ST	13
40	DEX	16
15	AGI	13
0	INT	10
30	PER	15
30	WIL	15
15	HT	13
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,5	5	+3	13

Dano Básico	ESQ	5
GDP 1d	APAR	8(armas)
BAL 2d-1	APAR	11 (Kung fu)
	BLOQ	X

Reação

PdV 13

Chakra 53

Vantagens

30	Taijutsus	Rank C
30	Genjutsus	Rank C
60	Ninjutsus	Rank B
50	Vel. Ninja	+3
50	Cal. De Batalha	+3RD
50	Chakra Extra	+25
0	Manipulação do Chakra (katon)	
80	Rapidez de selamento	-2t
10	Identificação de selos	
30	Experiente Chunin	(+2 em tudo contra genins e normais)

20	Superpulox4
50	Clã Uchiha
0	Sharingan 3 Nível

Desvantagens

-10	Intolerância a fracos
-10	Avareza
-10	Impulsivo
-5	Comportamento Juiz
-5	Natureza Nobreza

Peculiaridades

-1	realmente acredita que os uchihas são superiores
-1	sempre educado mesmo com inimigos
-1	frio
-1	não é muita de confraternizações
-1	esnobe

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porem o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo. Foram reservados 50pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é a versatilidade, mas finalizações com ninjutsus graças a sua velocidade de selamento.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	7	3
Tronco	3	7	10
Costa	3	7	-
Braços	2	5	1
Pernas	2	5	2
Mãos	2	5	
Pés	2	5	

Itens

1 Katana/ 2 shurikens / 2 kunais / 10 Especialista em Kage mane (1/4 do custo)
 1 selo explosivo médio/ 1 selos do custo)
 explosivo grande/ 1 bombas de fumaça/ 80 Rapidez de selamento -2t
 1 bomba de urtiga/ 1 bomba de fogo 20 Especialista em Kage mane área (1/4 chakra)

História

Ryom é um exemplo de força do clã uchiha. Sua excelência em todas as técnicas faz dele um shinobi impar. Sua historia é marcada pela busca de mais poder e indiferença contra os outros

Nara Kuga - Chunin 580pts

Idade: 17 anos

Atributos

5	ST	11
30	DEX	15
15	AGI	13
40	INT	16
30	PER	15
30	WIL	15
15	HT	13
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
6,5	5	+2	11

Dano Básico	ESQ	5
GDP 1d	APAR	7(armas)
BAL 2d-1	APAR	10 (Karate)
	BLOQ	X

Reação
 PdV 13
 Chakra 58

Vantagens

0	Taijutsus	Rank E
30	Genjutsus	Rank C
60	Ninjutsus	Rank B

25	Vel. Ninja	+2
25	Cal. De Batalha	+2RD
30	Chakra Extra	+30

30	Experiente Chunin	(+2 em tudo contra genins e normais)
10	Super pulox	4
25	Clã Nara	
30	Especialista Kage mane	(CE fraco - assim que ativado o alvo começa a perder um ponto de chakra por turno)
30	Memória Eidética	
30	Manipulação de chakra	(fuuton)

Desvantagens

0	Preguiçoso	
-15	Memória Traumática	(morte de seus país)
-20	Fobia Ruídos Altos	
-5	Comportamento Desinteressado	
-5	Natureza Estrategista	

Peculiaridades

-1	amigável
-1	sempre desmotivado
-1	prefere ficar olhando as nuvens
-1	fala baixo
-1	odeia musica alta

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porem o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo (+1 para ninjutsus e genjutsus). Foram reservados 50pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é os jutsus de clã combinados com fuuton ou arremesso de itens. Sua capacidade dedutória o faz usar constantemente as perícias estratégia e tática, o que da dicas sobre seus adversários promovido pelo mestre.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	4	1
Tronco	3	7	10
Costa	3	7	-
Braços	2	4	1
Pernas	2	4	2
Mãos	2	4	
Pés	2	4	

Itens

1 Ninja-to/ 3 shurikens / 2 kunais
/ 3 selo explosivo médio/ 2 bombas de fumaça/ 1 bomba de urtiga/ 1 bomba de fogo

História

Kuga seria um Nara comum se não fosse seu passado trágico. Quando tinha 5 anos seus pais foram brutalmente assassinados na sua frente. Isso o traumatizou e os ruídos e gritos daquele momento trágico o tormentam.

Jounins

Hyuuga Junzo – Jounin 71 Opts

Idade: 17 anos

Atributos

30	ST	15
62,5	DEX	18
40	AGI	16
10	INT	12
30	PER	15
30	WIL	15
30	HT	15
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
7,8	7	+4	15

Dano Básico ESQ 7

GDP	1d+1	APAR	9(armas)
BAL	2d+1	APAR	12 (Kung fu)
		BLOQ	X

Reação
PdV 15
Chakra45

Vantagens

100	Taijutsus	Rank A
10	Genjutsus	Rank D
30	Ninjutsus	Rank C

75	Vel. Ninja +4
75	Cal. De Batalha +4RD
30	Chakra Extra +15
60	Clã Hyuuga
10	Especialista em Byakugan (RC - 1/4 custo)
10	Especialista Byakugan (RT: -1 turno de selamento)
30	Experiente Chunin (+2 em tudo contra genins e normais)
20	Super pulox4
20	Especialista em Hakke Rokujuuyonshou (RC: 1/4 chakra)
15	Prontidão +3
15	Especialista em Hakke Hyakunjuuhasshou (RC: 1/2 do chakra)

Desvantagens

0	Código de Honra Hyuuga (sempre se portar como superior e agir como nobreza)
-10	Excesso de confiança
-15	Temeridade
-5	Teimoso
-5	Comportamento Nobreza
-5	Natureza Guerreiro

Peculiaridades

-1	solitário
-1	fala pouco
-1	sempre de cara fechada
-1	defende a superioridade Hyuuga

-1	sempre bem arrumado	30	WIL	15
		40	HT	16
	Perícias	10	CAR	12

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porem o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo (+1 para jutsus de clã). Foram reservados 50pts para perícias e jutsus.

VEL	DES	VN	Fadiga
8,7	9	+5	15
Dano Básico	ESQ	9+1 (RC)	
GDP 1d+1	APAR	8(armas)	
BAL 2d+1	APAR	11 (Karate)	
	BLOQ	X	

A base de sua estratégia é os jutsus de clã.

Reação
PdV 21
Chakra56

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	7	1
Tronco	3	8	10
Costa	3	8	-
Braços	2	6	1
Pernas	2	6	2
Mãos	2	6	
Pés	2	6	

Vantagens

100	Taijutsus	Rank A
10	Genjutsus	Rank D
10	Ninjutsus	Rank D
25	PdV Extras +5	
100	Vel. Ninja +5	
75	Cal. De Batalha +4RD	
50	Chakra Extra +25	
30	Clã Inuzuka	
0	Faro discriminatório	
10	Olfato +5	
30	Experiente Chunin (+2 em tudo contra genins e normais)	
30	Super pulox8	
5	Especialista em Shikyaku no Jutsu (RT: -1 turno de sel.)	
20	Especialista em Tsuuga (RC: 1/4 de chakra)	
30	Especialista em Gatsuuga (RC: 1/4 de chakra)	
0	Companhia Animal - Ryno (logo (ver descrição gurps mb) com faro discriminatório, análise de chakra (apresenta ao shinobi o numero de pontos do alvo), comunicação limitada: "fala" com seu mestre frases simples)	
15	Reflexo em Combate (RC)	

Itens

1 Katar Grande/ 3 shurikens / 3 kunais / 1 selo explosivo médio/ 2 bombas de fumaça/ 2 bomba de fogo

História

Junzo é um típico representante Hyuuga. O ar de superioridade e nobreza do clã está bem representado nele. Seu objetivo é se tornar um poderoso ninja respeitado no seu clã.

Inuzuka Kanu– Jounin 770pts

Idade: 18 anos

Atributos

30	ST	15
40	DEX	16
62,5	AGI	18
0	INT	10
40	PER	16

Desvantagens

- 15 Senso de dever com os animais crescente contato com animais fizeram
- 10 Hábitos detestáveis (cheira ele se desinteressar pelo convívio com
- 10 Gigantismo animais) outras pessoas.
- 5 Comportamento Primitivo Continua sendo um shinobi por
- 5 Natureza Protetor imposição de sua família.

Peculiaridades

- 1 adora estar com animais
- 1 não fica separado do Ryno
- 1 desconfia das pessoas
- 1 adora florestas
- 1 prefere caçar sua comida

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo (+1 para jutsus de clã). Foram reservados 50pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é os jutsus de clã.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	6	1
Tronco	2	6	4,5
Costa	2	6	-
Braços	2	6	1
Pernas	2	6	2
Mãos	2	6	
Pés	2	6	

Itens

4 shurikens / 3 kunais / 2 selo explosivo médio/ 2 bombas de fumaça/

História

Kanu poderia ser o futuro líder do clã Inuzuka, mas ele possui um grande problema não gosta de viver com pessoas. O seu constante e

Igarashi Yuka - Jounin 890pts

Idade: 19 anos

Atributos

15	ST	13
40	DEX	16
22,5	AGI	14
22,5	INT	14
40	PER	16
87,5	WIL	20
30	HT	15
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
7,2	6	+3	13

Dano Básico	ESQ	6
GDP	1d	APAR 8(armas)
BAL	2d-1	APAR 11 (karate)
		BLOQ X

Reação

PdV	15
Chakra	70

Vantagens

30	Taijutsus	Rank C
10	Genjutsus	Rank D
100	Ninjutsus	Rank A

50	Rapidez de Selamento - 1 t
45	Vel Ninja +3
30	Manipulação da Natureza do Chakra (katon)
70	Experiente Jounin (+4 em tudo contra genins e normais/ +2 contra chunins)
45	Calejado Batalha +3
30	Chakra Extra +15
20	Superpulo x4

120 NIBI (Salamandra de lava – duas caudas)

O Corpo de Lava

Efeitos: 1ORD c/ fogo; 4RD contra projeteis; Bonus corpo a corpo +6; 2d6 dano no mesmo hexágono/ derrete qualquer coisa que manter contato por mais de 1 turno; 2x o dano sobre Suiton/Hyuton)

Custo: 20/2 para manter por turno.

Sel.: 1 turno

O Chakra Extra Jinchuurick +2

120 Domínio Completo

O Uniforme - Os itens que ela possui não mais são danificador após o uso do corpo de lava.

O Infrassão

Custo: 4/1 para manter por turno

O Elemento lava (katon e doton) – pode criar jutsu baseado nesse elemento

O Recuperação Física 1PdV para cada 1 min submersa na lava.

Desvantagens

-15 Código de honra shinobis (servir e proteger sua Vila a qualquer custo)

-10 Honestidade

O Inimigos (grupo interessado em possuir a bijuu)

O Criatura aprisionada (teste de WILL em momentos de tensão para não permitir que a criatura se liberte).

-20 Fobia Oceanos grave

-5 Comportamento Militar

-5 Natureza Juiz

Peculiaridades

-1 Disciplinada

-1 Reservada

-1 Leal a seu país

-1 Odeia ser julgada

-1 Dedicada

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado. Foram reservados 50pts para perícias e jutsus.

Com relação à Yuka o mestre deve saber que tem um domínio sobre a NIBI é muito alto ela usa com frequência esse poder. Na verdade esse poder é a base de sua estratégia de combate.

Jutsus próprios

Shuriken de Lava

Jato de Lava

Bushin de Lava

Parede de Lava

Onda de Lava

Erupção

Armaduras

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	2	5	0,5
Tronco	3	7	10
Costa	3	7	-
Braços	3	7	4
Pernas	2	5	2
Mãos	2	5	-
Pés	2	5	-

Yuka possui armaduras metálicas nos braços e tronco. O restante é de couro reforçado. Possui Carga Nível 1.

Itens

Katana/ 6 Shuriken/ 1 kunai/ 2 Selos Explosivos Grandes/ 2 Bombas de Fumaça/ 2 Bombas de Urtiga.

História

Yuka recebeu a NIBI num ritual macabro feito por seus pais logo após seu nascimento. O objetivo era criar um super shinobi. Mas o ritual não foi como imaginado e todos o que estavam nele, exceto a criança, entraram em combustão e morreram quando este ritual terminou.

Pouco tempo depois shinobis da Vila _____ encontrarão a criança e a levaram a Vila.

Assim ela cresceu como uma órfão mas assim que possível eles contaram o ocorrido e qual a sua maldição. Ela daí então decidiu se tornar uma ninja e impedir que qualquer criança sofra o que ela sofreu e esta sofrendo

Durante sua jornada até se tornar uma jounin ela ganhou fama graças a sua capacidade de dominar a criatura tão bem. Na verdade até hoje ela nunca permitiu que a criatura a dominasse um segundo sequer.

Os mais íntimos dizem que ela possui uma força de vontade inabalável.

Akimichi Kubota – Jounin AMBU

990pts

Idade: 21 anos

Atributos

75	ST	19
62,5	DEX	18
30	AGI	15
10	INT	12
40	PER	16
40	WIL	16
62,5	HT	18
15	CAR	13

VEL	DES	VN	Fadiga
8,0	6	+4	19

Dano Básico	ESQ	6+1 (RC)
GDP 2d-1	APAR	9(armas)

BAL 3d+1

Reação

PdV 23

Chakra64

APAR 12 (Karate)

BLOQ X

Vantagens

100	Taijutsus	Rank A
10	Genjutsus	Rank D
60	Ninjutsus	Rank B

25 PdV Extras +5

75 Vel. Ninja +4

100 Cal. De Batalha +5RD

60 Chakra Extra +30

25 Clã Inuzuka

10 Prontidão +2

70 Experiente Jounin (+4 em tudo contra genins e normais/ +2 contra chunins)

20 Super pulox4

30 Status: Membro da Ambu +3

20 Especialista em Katateoichi Baika (RC: 1/4 de chakra)

30 Especialista em Mega Baika (RC: 1/4 de chakra)

30 Especialista em Mega Baika (AD: aumenta o tempo de duração em 3x)

15 Reflexo em Combate (RC)

Desvantagens

0 Obesidade

-5 Gula

-10 Hab. Detestáveis (risada altíssima)

-10 Gigantismo

-5 Comportamento Protetor

-5 Natureza Bondoso

-10 Honestidade

Peculiaridades

-1 adora comer coisas diferentes

- I "ser shinobi é proteger os outros"
- I adora crianças
- I sempre alegre
- I péssimo contador de piadas

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo (+1 para jutsus de clã). Foram reservados 50pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é os jutsus de clã.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	4	10	5
Tronco	4	10	17
Costa	4	10	-
Braços	4	10	5
Pernas	4	10	7
Mãos	4	10	2
Pés	4	10	3

Armadura metálica completa

Itens

4 shurikens / 4 kunais / 2 selo explosivo médio/2 selos explosivos grandes / 2 bombas de fumaça/Pergaminho armazenador (Martelo de Guerra)

História

Kubota é o mais novo grande orgulho do clã Akimichi por ter entrado na Ambu. Seu comportamento sempre foi bem humorado e acessível.

Durante suas batalhas se especializou nos jutsus de clã. Orgulha-se e muito em ser um Akimichi e busca a ascensão do seu clã bem

como se tornar um ninja melhor a cada dia.

Goishy Sazumi– Jounin LIDER AMBU

1150pts

Idade: 23 anos

Atributos

15	ST	13
40	DEX	16
40	AGI	16
75	INT	19
62,5	PER	18
75	WIL	19
40	HT	16
0	CAR	10

VEL	DES	VN	Fadiga
8,0	7	+5	13

Dano Básico	ESQ	7+1 (RC)
GDP 1d	APAR	9(armas)
BAL 2d-1	APAR	11 (Karate)
	BLOQ	X

Reação
PdV 16
Chakra64

Vantagens

30	Taijutsus	Rank A
60	Genjutsus	Rank D
100	Ninjutsus	Rank B
100	Vel. Ninja	+5
75	Cal. De Batalha	+4RD
60	Chakra Extra	+30
120	Rapidez de Selamento	-3t
80	Controle perfeito do chakra	
10	Prontidão	+2
70	Experiente Jounin	(+4 em tudo contra genins e normais/ +2 contra chunins)
20	Super pulox	4
35	Status: Líder da Ambu	+4
30	Manipulação do Chakra (Doton)	
10	Hipoalergia	

15 Reflexo em Combate (RC)

Desvantagens

- 20 Código de Honra AMBU (ser invisível e mortal/ lealdade suprema a Vila)
- 10 Dever com a AMBU
- 20 Inimigos (sua identidade foi ameaçada e agora corre risco de vida)
- 10 Mal Humorada
- 5 **Comportamento Militar**
- 5 **Natureza Batalhadora**

Peculiaridades

- 1 sempre passa para si as responsabilidades
- 1 Durona
- 1 sempre nervosa
- 1 odeia perda de tempo
- 1 morreria por sua vila

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo (+1 para jutsus de medicinais). Foram reservados 60pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é os jutsus de medicinais e dotons. Ela é uma mestra de jutsus medicinais por isso possui todos os jutsus medicinais existentes além de suas perícias necessárias.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	7	1,5
Tronco	3	7	4,5
Costa	3	7	-
Braços	3	7	1
Pernas	3	7	2
Mãos	3	7	
Pés	3	7	

Itens

5 shurikens / 3 kunais / 2 selo explosivo médio/2 selos explosivos grandes / 2 bombas de fumaça/ 2 bombas de urtiga/ pomadas de cura 2F, 2M e 2G/ Pomadas de veneno/ Mochila média.

História

Sazumi sempre foi uma ninja dedicada ao extremo. Na verdade sempre foi preocupada demais muitas vezes extrapolando na medida. Mas bem ou mal graças a esse temperamento ela conquistou o título de Líder da Ambu e protetora direta do kage.

Yamanaka Kien – Sanin 1400pts

Idade: 23 anos

Atributos

30	ST	15
62,5	DEX	18
62,5	AGI	18
40	INT	16
62,5	PER	18
62,5	WIL	18
50	HT	17
30	CAR	15

VEL	DES	VN	Fadiga
8,8	8	+4	15

Dano Básico	ESQ	+1 (RC)
GDP 1d+1	APAR	10(armas)
BAL 2d+1	APAR	12 (Kung fu)
	BLOQ	X

Reação
PdV 19
Chakra85

Vantagens

10	Taijutsus	Rank D
100	Genjutsus	Rank A
100	Ninjutsus	Rank A
130	Gênio Pleno (+2NH tai, gen, e nin)	
75	Vel. Ninja +4	
75	Cal. De Batalha +4RD	
100	Chakra Extra +50	
120	Rapidez de Selamento -3t	
20	Clã Yamanaka	
40	Maior numero de esquivas 4	
70	Experiente Jounin (+4 em tudo contra genins e normais/ +2 contra chunins)	
20	Super pulox4	
40	Status: Sanin +5	
100	Manipulação do Chakra (suton, katon e doton)	
30	Selamento com uma mão	
10	PdV Extra +2	
15	Reflexo em Combate (RC)	

Desvantagens

- 10 Fanfarronice
- 15 Alcoolismo
- 5 Boemia Compulsiva
- 30 Segredo (espão secreto da vila)
- 20 Inimigos (vários derrotados querem sua cabeça)
- 5 Comportamento Brincalhão
- 5 Natureza Militar

Peculiaridades

- 1 adora farra
- 1 quer conhecer todos os lugares do mundo
- 1 sake na veia!!!!
- 1 finge ser completamente irresponsável
- 1 se comporta como um vagabundo

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porem o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo e jutsus+2 por ser gênio. Foram reservados 60pts para perícias e jutsus.

A base de sua estratégia é os jutsus elementais antecipados por genjutsus. Graças a sua velocidade de selamento seus jutsus na maioria são instantâneos.

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	7	1,5
Tronco	3	7	4,5
Costa	3	7	-
Braços	3	7	1
Pernas	3	7	2
Mãos	3	7	
Pés	3	7	

Itens

5 shurikens / 3 kunais / 2 selo explosivo médio/2 selos explosivos grandes / 2 bombas de fumaça/ 2 bombas de urtiga/ pomadas de cura 2F e 2M/ Pomadas de veneno/ Mochila média.

História

Kien é um péssimo exemplo para qualquer jovem ninja. Isso porque ele era sempre o motivo de confusão e baderna em sua época genin e chunin.

Mas ao mesmo tempo crescia seu poder graças a sua genialidade incomparável. Aos poucos seu poder foi o distanciando de seus antigos companheiros (mortos ou apenas seguindo adiante suas vidas bem mais lentamente que Kien).

Assim ele decide viajar pelo mundo para descobrir qual deve ser

seu novo papel. Isso ao mesmo tempo em que é espião da vila.

KAGE (1610pts) - Nakada Eizo

Idade: 26 anos

Atributos

50	ST	17
87,5	DEX	20
87,5	AGI	20
30	INT	15
62,5	PER	18
62,5	WIL	18
87,5	HT	20
30	CAR	15

VEL	DES	VN	Fadiga
10,0	10	+6	17

Dano Básico	ESQ	10
GDP 1d+2	APAR	11 (armas)
BAL 3d-1	APAR	14 (kung fu)
	BLOQ	X

Reação

PdV 28

Chakra 78

Vantagens

130	Taijutsus	Rank S
60	Genjutsus	Rank B
100	Ninjutsus	Rank A

50	Pontos Heróicos +3
125	Vel Ninja +6
125	Calejado Batalha +6
100	Chakra Extra +50
30	Superpulo x8
60	Manipulação de Chakra (Fuuton e Raiton)
70	Experiência Jounin
80	Maior número de esquivas +2 (alem das 3)
130	Rapidez de Selamento -3t
60	Status kage +6
30	Sorte
25	Prontidão +5

Pontos de Vida Extra +10

Desvantagens

- 25 Sonho condutor (Proteger a toda as pessoas indefesas)
- 25 Dever (para com sua Vila)
- 40 Inimigos (um grupo estilo akatsuki ou um dos 5 países ou vários grupos insatisfeitos).
- 10 Perverso
- 10 Segredo (de ser perverso)
- 5 **Comportamento Cordial**
- 5 **Natureza Batalhador**

Peculiaridades

- 1 Simpático
- 1 Prestativo
- 1 falastrão
- 1 Sempre feliz
- 1 Otimista

Perícias

A fim de facilitar para o mestre essa sessão não será apresentada. Porém o mestre poderá sempre utilizar de perícias e jutsus a seu critério com NH igual ao atributo requisitado. Foram reservados 80pts para perícias e jutsus.

Com relação à Eizo o mestre deve apresentar nível maior para taijutsus (ou seja, maior que o DEX) em NH isso porque ele é mestre nisso (Rank S).

O estilo de luta de Eizo é mesclar taijutsu com os elementos e assim gerar poderosos jutsus. Particularmente ele utiliza genjutsus apenas contra adversários mais fracos. O Ninjutsu é sua segunda especialidade e ele a utiliza prioritariamente com jutsus elementais para cercar seus adversários.

Jutsus próprios

Punhos Voadores
Pilão Elétrico
Tempestade de Punhos

Armaduras

ARMADURAS

Área	DP	RD	kg
Cabeça	3	9	0,5
Tronco	4	10	4,5
Costa	4	10	-
Braços	3	9	1
Pernas	3	9	2
Mãos	3	9	-
Pés	3	9	-

As armaduras do Kage são de alta qualidade baseadas na Loriga de Couro do Gurps MB. Assim são itens raríssimos que nem possuem preço.

Itens

Por ser um kage Eizo possui uma gama considerável de itens, muitos de alta qualidade (maioria guardado em pergaminhos, até armas). Quanto a armas ele prefere luta desarmada, mas possui uma Ninja-to de altíssima qualidade (+2 dano), kunais e shurikens. Não carrega selos explosivos apenas bombas de fumaça e urtiga.

Alem disso quando necessário carrega uma pequena mochila de itens de sobrevivência.

História

Eizo foi um garoto muito pobre filho de pescadores. Mas tinha em seus olhos a determinação e entusiasmo. Seu sonho sempre foi se tornar um grande shinobi. A sua sorte o conduziu a esse sonho e sempre o ajudou em momentos críticos.

Durante sua jornada até se tornar um jounin foi marcado como um ninja mediano, mas a sua incomum dedicação ao taijutsu juntamente com manipulação da natureza do chakra (elementos) o tornou um ninja único pos sua graduação.

Quando jounin logo se tornou do serviço secreto (AMBU em Konoha). Durante esse período houve seu pleno amadurecimento ao mesmo tempo em que sua fama se tornou seu maior problema. Existem muitos shinobis que querem sua cabeça e anseiam isso a qualquer preço.

Sua idade atual é 26 anos. Não possui filhos, mas está apaixonado por Igarashi Yuka.