

NARUTO --ナルト-- RPG





Suplemento não oficial
GURPS e GDW

Venda não autorizada

Autor: Louiz



Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Gulão, Pão e Will pela pentelhação e desejo insano de jogar NARUTO que assim, praticamente, me obrigaram a mestrear e criar o sistema NARUTO RPG. E também a meu particular vício pelo manga e anime NARUTO!!!!!!

Agradeço também as horas de vagabundagem proporcionada pelo tempo vago na minha facu que me liberaram pra essa empreitada.

Por último e não menos importante agradeço a minha namorada por aturar um nerd viciado em NARUTO e RPG!!!

INDICE

Considerações.....	5
Atributos.....	7
Naruto RPG.....	9
Perícias.....	16
Jutsus.....	22
Jutsus Elementais.....	40
Jutsus Medicinais.....	55
Vantagens e Desvantagens GURPS.....	58
Vantagens e Desvantagens NARUTO.....	60
Vantagens.....	60
Técnicas.....	74
Kuchyouse.....	75
Kugutsu.....	82
Desvantagens GURPS.....	93
Desvantagens NARUTO.....	96
Clãs.....	99
Treinamentos e Aprendizagem.....	130
Armas e Itens.....	133
Planilha.....	139

Considerações

O sistema utilizado basicamente é o GURPS, mas graças a grande experiência possuída de milhares de sessões de rpg e em outros sistemas esse foi alterado de forma que, para nos, torna se mais interessante e realista. O titulo desse novo sistema é GDW (GURPS, DAEMON e WHITE WOLF). Portanto os outros sistemas que mais nos influenciaram foram o Daemon e White Wolf.

As alterações se resumem a alteração dos 4 atributos existentes no GURPS para 8: força, destreza, agilidade, inteligência, percepção, força de vontade, vitalidade e carisma (atributos do sistema daemon). Assim as perícias e cálculos do GURPS foram alterados para esse novo formato. O motivo atribuído por nos é que o acúmulo de atribuições nos atributos destreza e inteligência do GURPS tornavam o jogo irreal. Um exemplo disso seria um brilhante cientista com IQ 18, mas que ao mesmo tempo teria 18 de força de vontade, sentidos, memória etc. Além de ter como base para perícias como lábia e dissimulação esse mesmo valor. Este foi o nosso motivo, mas muitos iriam protestar para o fato de que existem vantagens e desvantagens no GURPS que são capazes de remodelar essa questão como carisma ou vontade fraca, por exemplo. Porém mesmo estas pessoas teriam que concordar que essas atribuições tem força de atributos e não de vantagens e desvantagens, e que, muitas vezes, são despercebidas e menosprezadas pelos jogadores.

Outra modificação foi à inclusão dos itens natureza e comportamento do sistema White Wolf. Isso porque esse metodo é simples e eficaz para o direcionamento da interpretação dos jogadores e importantíssimo para se criar um perfil de personagem. Os dois funcionam como desvantagens de -5 cada. Assim restam -30pts de desvantagens para os personagens. Sugere se que estes sejam obrigatórios.

Tal alteração de atributos nos arremeteu a alterar o calculo da velocidade do personagem para $((2 \times AGI + HT) / 6)$ assim restaurando o formato próximo ao calculado no GURPS.

Outra alteração importante é que a Vantagem Velocidade Ninja (VN) altera a Velocidade do personagem e conseqüentemente seu deslocamento. Mas isso criaria um grave problema, pois desta forma a esquiva do personagem aumentaria na mesma proporção o que provocaria um jogo chato e irreal (acredite dessa forma ter esquiva 16 seria bem possível!!!!). Assim tal vantagem altera a velocidade e deslocamento, mas não a esquiva!!!! Para não criar confusão existe um local na planilha para se colocar essa vantagem VN.

Um lembrete importante a ser dito aqui é que caso vocês encontrem denominações como 1d, 2d, 3d etc, estas significam dados de 6 lados. Esses são os únicos dados necessários no jogo.

A planilha GDW esta localizada na ultima pagina dessa coletânea e apresenta praticamente o mesmo formata da planilha GURPS 3ª edição. As únicas diferenças estão no numero de atributos, chakra, comportamento, natureza e o VN. Este último representa a velocidade ninja do personagem.

Quanto às especificações encontradas para cada atributo correspondem exatamente ao atribuído ao DAEMON e por isso será repassada abaixo. Vale salientar que tudo que não for discutido ou exposto aqui será idêntico ao

GURPS Modulo Básico. Assim é impreensindível que o interessado em jogar com base nessa coletânea conheça plenamente o sistema GURPS.

O objetivo de publicar esse suplemento é tornar possível sonho de muitos fãs e fanáticos de jogar NARUTO da forma mais próxima ao anime e manga possível. Mas também é que esse sistema ganhe força e se amplie a cada novo grupo o adote. Ou seja, espero que cada grupo crie novos jutsus, escreva os novos jutsus do shipouuden, apresente novas vantagens, crie novos cenários etc. Assim o grande objetio aqui é que todos ajudem a criar a maior e melhor adaptação de NARUTO para rpg.

Então espero encarecidamente que vocês não so curtam esse suplemento, mas o incrementem!!!! Irei criar uma comunidade no Orkut chamada NARUTO RPG: GURPS e GDW e la poderomos nos comunicar uns com os outros.

Bom proveito!!!!!!

Atributos

Constituição (HT)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a HT, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (ST)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar. Dano baseado na tabela GURPS MB.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar.

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques.

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Constituição (HT)

É a capacidade de resistência física. Ou seja, determina os Pontos de Vida (PdV=HT) mas, também, utilizado em teste de resistência a dor, veneno e doenças. Além disso é determinante em teste de atordoamento e nocaute.

Custo dos Atributos

O custo dos novos atributos será de metade do utilizado no GURPS 3ª edição. Isso é arbitrário porem a constante tentativa de alterar o formato original do gurps nesse quesito (muitas e muitas campanhas!!!) nos levou a esse formato. A cada +1 em atributos acima de 20 o custo é 12,5pts.



Atributos	
Níveis	Custo
1	-40
2	-35
3	-30
4	-25
5	-20
6	-15
7	-10
8	-7,5
9	-5
10	0
11	5
12	10
13	15
14	22,5
15	30
16	40
17	50
18	62,5
19	75
20	87,5

NARUTO RPG

Para criar essa ambientação muito esforço foi gasto. Isso porque foram necessários não só criar os jutsus (todos com bases no formato do GURPS Magia), mas também vantagens e desvantagens além de itens capazes de deixar o rpg mais próximo do que é visto no anime e no manga. É claro que muito do que o manga está apresentando (391 no momento em que este está sendo escrito) não está inserido aqui isso porque várias partes dessa coletânea foram escritas anterior ao shipouuden. Mas mesmo essas partes foram reavaliadas para essa nova etapa do anime. Sem falsa modéstia essa coletânea é a maior e mais completa já escrita em português sobre o assunto e fico feliz em compartilhar com todos os fãs, como eu, desse anime.

Não será imposta nenhuma ambientação antes ou depois da cronologia colocada no anime. Assim cada mestre terá a sua escolha como coloca-lo.

Quanto ao sistema adotado GDW ele é facilmente transferido para o GURPS 3ª edição. A única coisa nesseria a se fazer é utilizar o IQ e DX no lugar dos novos atributos PER, WILL, CAR e AGI. Portanto fique a vontade para fazer as suas modificações.

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. O chakra também pode ter outras utilizações. Ao aplicá-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 ainda que desta mesma forma o ninja caminhe sobre a água.

Quanto ao valor do chakra de cada personagem a soma é simples WILL+HT. Ou seja, isso define seu valor de chakra. Assim quando esse chega a 0 o usuário cai incapacitado. A recuperação completa ocorre com uma noite de sono. Considerando oito horas de descanso como tempo ideal para recuperação total do chakra perdido, ou seja, recupera-se 12,5% do chakra perdido a cada hora de descanso.

Selamentos

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".



Graduação

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 seis graduações possíveis:

GENNIN (gennim): PC de 250 a 400pts > Nível de um shinobi novato.

CHUUNIN (chuunim): PC de 400 a 700pts > Nível médio de um Shinobi.

JOUNNIN (Djounim): PC de 700pts > É o nível Avançado de um Shinobi.

Membro da AMBU: acima de 900pts > Os shinobis da ANBU são extremamente poderosos. Eles são o equivalente ao serviço secreto.

SANNIN (senim): acima de 1300pts > É o nível de um shinobi considerado Lendário.

KAGE (kaguê): acima de 1400pts > 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 através da escolha do antecessor ou, quando esse está morto, pela escolha do concelho shinobi.

Elevação de Graduação

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 D 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. Assim a primeira fase fica a critério do mestre.

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 matamata). 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 contrário 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.

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.

Hyouutokage – Kage d Vila Secreta da Primavera.

Otokage – Kage da Vila Secreta do Som.

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 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 caneiros, recolher lixos etc.

Cenário

O mundo de Naruto é dividido em vários países dentre eles os cinco maiores possuem uma vila secreta com seu kage. Os demais países possuem seus próprios ninjas, mas em geral não possuem uma vila secreta. Em alguns momentos do mangá demonstra-se que alguns desses pequenos países possuem líderes shinobis com o poder de um kage como é o caso do País da Chuva.

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.

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 do Arroz > Ninjas do Som
País da Grama
País da Cachoeira
País da Chuva
País da Neve
País da Garra
País da Presa

Mapa



Elementos Naruto

No cenário NARUTO existe a presença de 5 elementos principais – Katon (fogo), Doton (terra), Suiton (água), Fuuton (vento) e Raiton (raio) – os demais elementos são considerados secundários e se baseiam dos mesmos. Exemplos: gelo baseado de água e vento; areia, terra e vento; e, madeira, água e terra.

Uma grande característica apresentada no shippouden é que cada elemento tem uma ponto forte e um fraco. E assim cada elemento secundário tem dois pontos fortes e dois pontos fracos.



Uma regra simples para demonstrar a força de um elemento sobre o outro é a seguinte: exemplo 1 - jutsu raiton de ataque contra jutsu de terra de ataque. O primeiro tem o dano aumentado em 50% e o segundo -50%. Jutsu de ataque suiton contra jutsu de defesa katon: +50% de dano para o primeiro e -50% de defesa para o segundo (seja RD ou PdV ou os dois).

Portanto em caso de jutsus elementares haverá bônus de 50% ou decréscimo de 50% para elementos conflitantes ou sem efeito para elementos sem ligação.

Sistema de Combate

Diante da complexidade do anime e da coletânea aqui apresentada será indispensável que o sistema utilizado seja o Sistema de Combate Avançado do GURPS MB. Isso é reforçado pelo autor porque essa ambientação transforma o rpg num estilo de estratégia de combate (pausado em turnos e apoiado em um tabuleiro de hexágonos) e não em um rpg comum. O uso de um tabuleiro de hexágonos é indispensável para que haja equilíbrio no jogo.

Perícias

O calculo e formato das perícias respeitara o sistema GURPS porêm apresentaram a divisão para 8 atributos. A seguir serão expostos as perícias do GURPS MB com seus respectivos atributos nesse novo formato:

Perícia	Atrib Pred
Adestramento de animais	INT/D Pré-definido: IQ-6
Carregamento	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou
Carreiro	INT/M Pré-definido: Adestramento de animais-4,
cavalgar-2	
Cavalgar	DEX/M Pré-definido: DX-5, adestramento de animais-3
Falcoaria	INT/M Pré-definido: IQ-5
Veterinária	INT/M Pré-definido: Adestramento de animais-5
Artista	CAR/D Pré-definido: IQ-6
Caligrafia	INT/D Pré-definido: Artista-2 ou DX-5
Canto	HT/F Pré-definido: HT-4
Dança	AGI/F Pré-definido: DX-5
Escrita	INT/M Pré-definido: IQ-5
Escultura	DEX/M INT/M Pré-definido: DX-5 ou IQ-5
Fotografia	INT/M PER/D Pré-definido: IQ-5
Iluminaria	DEX/M Pré-definido: Artista-2 ou DX-5
Instrumento musical	INT/D PER/MD
Poesia	INT/M Pré-definido: IQ-5
Sonho Lúcido	INT/F
Trovador	INT/M CAR/D Pré-definido: IQ-5
Acrobacia	AGI/D Pré-definido: DX-6
Arremesso	DEX/D
Controle da respiração	INT/MD
Corrida	HT/M
Esportes	DEX/M AGI/M
Esqui	AGI/D Pré-definido: DX-6
Gravidade zero	AGI/M HT/M Pré-definido: DX-5 ou HT-5
Mergulho	INT/M Pré-definido: IQ-5 ou natação-5
Natação	AGI/F ST/M Pré-definido: ST-5 ou DX-4
Pára-quedismo	DEX/F INT/D Pré-definido: DX-4 ou IQ-6
Percepção corpórea	AGI/D Pré-definido: DX-6 ou Acrobacia-3
Salto	AGI/F
Vôo	AGI/M Pré-definido: DX-4
Aparar Projéteis	DEX/D
Arco	DEX/D Pré-definido: DX-6
Armas arremessadas	DEX/F Pré-definido: DX-4
Armas de feixe	DEX/F Pré-definido: DX-4

Armas de fogo	DEX/F Pré-definido: DX-4
Armas de Haste	DEX/M Pré-definido: DX-5
Armas de pólvora	DEX/F Pré-definido: DX-4
Arremessador de lança	DEX/M Pré-definido: DX-4 ou Arremesso de lança-4
Arremesso de faca	DEX/F Pré-definido: DX-4
Arremesso de lança	DEX/F
Arremesso de machado	DEX/F Pré-definido: DX-4
Arremesso de Magia	DEX/F
Arte do combate	variável
Artilharia	DEX/M Pré-definido: DX-5
Bastão	DEX/D Pré-definido: DX-5 ou Lança-2
Bastão curto	DEX/D Pré-definido: DX-5 ou bastão-2
Besta	DEX/F Pré-definido: DX-4
Blackjack	DEX/F Pré-definido: DX-4
Boleadeira	DEX/M
Boxe	DEX/M
Briga	DEX/F
Broquel	DEX/F Pré-definido: DX-4 ou Escudo-2
Capa	DEX/M Pré-definido: DX-5, Broquel-4 ou Escudo-4
Caratê	DEX/D
Chicote	DEX/M
Escudo	DEX/F Pré-definido: DX-4 ou Boquel-2
Escudo de força	DEX/F Pré-definido: DX-4
Esgrima	DEX/M Pré-definido: DX-5
Espada "Jedai" de NT+1	DEX/M
Espada curta	DEX/M Pré-definido: DX-5 ou Espada de lamina larga-2
Espada de duas mãos	DEX/M Pré-definido: DX-5
Espada de lamina larga	DEX/M Pré-definido: DX-5, Espada curta-2
Faca	DEX/F Pré-definido: DX-4
Funda	DEX/D Pré-definido: DX-6
Garrote	DEX/F Pré-definido: DX-5
Jitte/Sai	DEX/M Pré-definido: DX-5 ou espada curta-3
Judô	DEX/D
Katana	DEX/M Pré-definido: DX-5 Espada de Lâmina Larga-2
ou Espada de 2 Mãos-2	
Katar	DEX/M Pré-definido: Katar dupla -2
Katar Dupla	DEX/D Pré-definido: Katar-4
Kunai	DEX/F Pré-definido: Faca-2
Kusari	DEX/D Pré-definido: DX-5 ou mangual-2
Laço	DEX/M
Lança	DEX/M Pré-definido: DX-5 ou Bastão-2
Lança justa	DEX/M Pré-definido: Lança-3 ou DX-6. Pré-requisito:
Cavalgar	DEX/M
Linguagem corporal	INT/D Pré-definido: psicologia-3 ou detecção de
mentira-3	
Luta livre	DEX/M
Machado/maça	DEX/M Pré-definido: DX-5

Machado/Maça (2 mãos)	DEX/M Pré-definido: DX-5
Main-gauche	DEX/M Pré-definido: DX-5
Mangual	DEX/D Pré-definido: DX-4
Rapidez de recarga	DEX/F
Rede	DEX/D
Sacar rápido	DEX/F
Shuriken	DEX/D Pré-definido: DX-6 ou Arremesso-2
Sumo	DEX/M
Tonfa	DEX/D Pré-definido: DX-6 ou espada curta-3
Traje de combate pressurizado-3	INT/M Pré-definido: IQ-5, DX-5 ou traje
Zarabatana	DEX/D Pré-definido: DX-6
Alvenaria	DEX/F Pré-definido: IQ-3
Armeiro	INT/M Pré-definido: IQ-5 ou Ferreiro-3
Barbeiro	DEX/F
Bordado	DEX/M Pré-definido: DX-4
Carpintaria	INT/F Pré-definido: IQ-4 ou DX-4
Cerâmica	INT/M Pré-definido: IQ-5
Construção de naves	INT/D Pré-definido: IQ-6
Culinária	INT/F Pré-definido: IQ-4
Curtimento	DEX/M Pré-definido: IQ-4
Destilaria	INT/M Pré-definido: IQ-4
Ferreiro	INT/M Pré-definido: IQ-5 ou Joalheiro-4
Joalheiro	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou Ferreiro-4
Marcenaria	F/M INT/M Pré-definido: DX-5 ou Carpintaria-3
Mecânica	INT/M Pré-definido: IQ-5
Redeiro	DEX/F Pré-definido: DX-6
Tecelagem	DEX/F Pré-definido: DX-2
Tinturaria	INT/M Pré-definido: IQ-4
Trabalhos em couro	INT/F DEX/M Pré-definido: IQ-4 ou DX-5
Vidraria	DEX/D Pré-definido: DX-6
Linguagem de sinais	INT/M
Mímica/Pantomima	INT/F Pré-definido: IQ-4 ou
Telegrafia	INT/F
Cirurgia	INT/MD Pré-def: Medicina-5, Fisiologia-8
Cura Yin/Yang	INT/D Pré-definido: IQ-6
Diagnose	INT/D Pré-definido: IQ-6, 1 os Socorros-8,
Veterinária-5, Medicina-4	
Hipnotismo	INT/D
Medicina	INT/D Pré-def: p socorros- 1 1 ou IQ-7
Primeiros Socorros	INT/F Pré-definido: Medicina, IQ-5
Escalada	DEX/M ST/D Pré-definido: DX-5, ST-5
Marinhagem	INT/F Pré-definido: IQ-4

Naturalista	INT/D PER/D Pré-definido: IQ-6
Navegação	INT/D Pré-definido: Astronomia-5 ou Marinhagem-5
Pescaria	INT/F PER/M Pré-definido: IQ-4
Rastreamento	PER/M Pré-definido: IQ-5 ou Naturalista-5
Caçar	PER/M Pré-definido: IQ-5 ou Naturalista-5
Sobrevivência	INT/M PER/D Pré-definido: IQ-5, Naturalista-3
Aritmética	INT/F Pré-definido: IQ-2
Contabilidade	INT/D Pré-definido: IQ-10, Comercio-5
Heráldica	INT/M PER/M Pré-definido: IQ-5 ou Trato social-3
Jurisprudência	INT/D Pré-definido:
Operação de ap eletrônicos	INT/M
Operação de computadores	INT/F Pré-definido: IQ-4
Regras de torneio	INT/F Pré-definido: IQ-6
Agronomia	INT/M Pré-definido: IQ-5
Alquimia	INT/MD
Anatomia	INT/D
Antropologia	INT/D Pré-definido: IQ-6
Arqueologia	INT/D Pré-definido: IQ-6
Arquitetura	INT/M Pré-definido: IQ-5
Astronavegação	INT/M Pré-definido:Astronomia-4
Astronomia	INT/D Pré-definido: IQ-6
Bioquímica	INT/MD Pré-definido:Química-5
Botânica	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou Agronomia-5
Conhecimento de Mortos-vivos	INT/D
Criminologia	INT/M Pré-definido: IQ-4
Ecologia	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou Naturalista-3
Economia	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou Comércio-6
Eletrônica	INT/D Pré-requisito: Matemática.
Engenharia mecânica	INT/D
Filosofia	INT/D Pré-definido: IQ-6
Física	INT/D Pré-definido: IQ-6
Física nuclear	INT/MD Pré-r: Física + I 5 e Matemát + I 5.
Fisiologia	INT/MD Pré-definido: IQ-7
Genética	INT/MD Pré-def: Bioquímica-5 Fisiologia-5
Geologia	INT/D Pré-definido: IQ-6
História	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou Arqueologia-6
Jurisprudência	INT/D Pré-definido: IQ-6
Lingüística	INT/MD
Literatura	INT/D Pré-definido: IQ-6
Matemática	INT/D Pré-definido: IQ-6
Meditação	INT/MD
Metalografia	INT/D Pré-d: Ferreiro-8, Joalheiro-8,
Metereologia	INT/M Pré-definido: IQ-5
Ocultismo	INT/M Pré-definido: IQ-6
Pesquisa	INT/M Pré-definido: IQ-5 ou Escrita-3
Pressagio	INT/MD Pré-d: Teologia-4 ou Ocultismo-3

Prospecção	INT/M Pré-definido: IQ-5 ou Geologia-4
Psicologia	INT/D Pré-definido: IQ-6
Química	INT/D Pré-definido: IQ-6
Taumatologia	INT/MD Pré-definido: IQ-6
Técnicas Judiciais	INT/D Pré-definido: Criminologia-4
Teologia	INT/D Pré-definido: IQ-4
Zoologia	INT/D Pré-definido: IQ-6
Administração	INT/M Pré-definido: IQ-6, Comercio-3
Atuação	CAR/MPré-d: IQ-5, Dissimu-2 Trovador-2
Boemia	HT/M Pré-definido: HT-2
Comércio	INT/M Pré-definido: IQ-5
Conhecimento do terreno	INT/F PER/F Pré-definido: IQ-4
Diplomacia	INT/D Pré-definido: IQ-6
Dissimulação	CAR/MPré-d: IQ-5, Trovador-5Atuação-2
Estratégia	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou Tática-6
Jogo	INT/M PER/D Pré-definido: IQ-5 ou Matemática-5
Lábia	CAR/MPré-definido: IQ-5 ou Dissimulação-5
Liderança	CAR/M ST/D Pré-definido: ST-5
Pedagogia	INT/M Pré-definido: IQ-5
Política	INT/M CAR/MD Pré-definido: IQ-5 ou Diplomacia-5
Sex-appeal	HT/M CAR/D Pré-definido: HT-3
Tática	INT/D Pré-definido: IQ-6 ou Estratégia-6
Trato social	CAR/F Pré-definido: IQ-4
Armadilhas	INT/M Pré-d: IQ-5, DX-5 Arromb-3
Arrombamento	INT/M Pré-definido: IQ-5
Camuflagem	PER/F INT/M Pré-def: IQ-4 ou Sobrevivência-2
Captação	INT/F Pré-definido: IQ-4
Demolição	INT/M Pré-definido: IQ-5
Demolição Subaquática	INT/M Pré-d: Demolição-2
Detecção de mentira	INT/D Pré-d: IQ-6 Psicologia-4
Disfarce	INT/M PER/D Pré-definido: IQ-5
Falsificação	INT/D PER/MD Pré-definido: IQ-6, DX-8 ou Artista-5
Fuga	AGI/D Pré-definido: DX-6
Furtividade	AGI/M PER/DPré-definido: IQ-5 ou DX-5
Interrogatório	INT/M Pré-definido: IQ-5
Leitura Labial	PER/M Pré-definido: Visão-10
Manha	CAR/M INT/MPré-definido: IQ-5
Ocultamento	INT/M Pré-d: IQ-5 ou Prestidigitação-3
Prestidigitação	DEX/D
Punga	DEX/D Pré-definido: DX-6 ou Prestidigitação-4
Serviço secreto	INT/D Pré-definido: IQ-6
Sombra	PER/M Pré-d: IQ-6 ou Furtividade-4
Venefício	INT/D PER/MDPré-d: IQ-6, Química-5Medicina-3
Ventriloquismo	INT/D
Ciclismo	INT/F Pré-d: DX-4 ou Motociclismo.

Condução	INT/M Pré-definido: IQ-5 ou DX-5
Motociclismo	INT/F Pré-d: DX-5, IQ-5 ou Ciclismo-5
Motonáutica	INT/M Pré-d: IQ-5, DX-5 Remo/Vela-3
Pilotagem	INT/M Pré-definido: IQ-6
Remo/Vela	INT/M Pré-d: IQ-5, DX-5 Motonáutica-3

Jutsus

A seguir serão apresentadas as novas perícias atribuídas ao anime. Elas serão divididas entre Taijutsus, Ninjutsus, Genjutsus. Logicamente elas originam das três divisões das técnicas dos shinobis do anime.

Genjutsus: este foi um assunto polêmico nas sessões de rpg isso porque uma ilusão bem utilizada pode dar um fim instantâneo a uma luta que poderia ser longa e imprevisível. Mesmo no shipouuden não foi mostrado de forma completa qual é a forma precisa para a divisão dos genjutsus em ranks como os ninjutsus e taijutsus. O consenso básico é que quanto mais mortal ou perigosa à ilusão for maior seria seu rank. Porém esse formato é inviável para o gurps, pois uma simples ilusão de paisagem poderia fazer o adversário correr em direção a um abismo, por exemplo. Por isso o presente autor adotou uma outra divisão que não corresponde em nada ao que é apresentado em NARUTO, mas é capaz sim de dividir as técnicas de forma eficiente. Essa divisão se baseia no número de sentidos afetados pelo genjutsu assim determinando seu rank. Assim então o poder do genjutsu fica atrelada a capacidade de iludir cada vez mais sentidos do alvo. A classificação utilizada é a seguinte: rank D – um sentido base; rank C – dois sentidos base; rank B – quatro sentidos bases. Já o rank A, para se tornar mais coerente com o manga e anime, não só afetara todos os sentidos mas ocorrera dentro da mente do alvo, ou seja, o alvo estará paralisado como no momento em que recebeu o genjutsu (como os genjutsus do Itachi e Sasuke).

Mais ainda nesse nível o genjutsu não pode ser anulado pelo esforço do alvo em gerar dor a si mesmo. Isso é óbvio porque ele não poderia ferir a si mesmo realmente porque tudo acontece dentro de sua mente e não externamente.

Essa divisão pode mesmo assim gerar controvérsias entre os jogadores e, portanto, o mestre está livre para utilizá-la ou não. Mas outro aspecto que levanta a importância de algum critério de divisão é o da criação de novos genjutsus pois sem esse critério ou outro fica impossível definir com certo nível de qualidade o rank desses jutsus. Assim uma campanha poderia ser desequilibrada a ponto de se tornar inviável e desestimulante.

Resistência a Genjutsus: Caso não haja nenhuma alteração no próprio jutsu a resistência é feita da seguinte forma: Disputa INT ou PER (o maior) vs NH, ou ainda caso o alvo possua o jutsu pode disputar com seu NH. Com a vitória da defesa o personagem pode utilizar o Kai, ou senão utilizar a dor para cancelar o jutsu (**para genjutsus até rank B**). O teste deve ser feito a cada turno enquanto estiver no genjutsu. Outra forma de cancelar um genjutsu é possuir o ninjutsu rank B: Realinhar o Chakra (técnica ensinada ao Naruto pelo Jiraya no shipouuden). Outra forma de sair de um genjutsu é ter seu chakra cerebral alinhado por outra pessoa que esteja fora do mesmo e com as mãos tocando o alvo. O teste para isso é o seguinte: a cada turno tocando o alvo este terá um bônus de +2 no teste NH do genjutsu vs INT + “bônus” do alvo (bônus máximo +8). Em caso de vitória o alvo sai automaticamente do genjutsu porém perde 1 d6-3 (mín 1) turno para se recuperar.

Alcance do Genjutsu: em geral o genjutsu se baseia na visão do usuário por isso o alcance será de VISÃO (PER + visão aguçada + prontidão). Caso o genjutsu necessite de um movimento do usuário o alcance será igual ao Desl ou Visão (o menor). Caso necessite de uma ação devida ocorrer no próximo turno e estar a um hexágono do alvo.

Kai: este jutsu é a principal forma de se cancelar o genjutsu. Porém em regras de jogo esse poder só tem efeito individualmente, ou seja, caso um grupo receba um genjutsu e apenas um passou no teste de percepção de genjutsu (NH vs INT ou PER sem bônus de prontidão ou sentidos aguçados) e depois utilizou o Kai. Somente esse sairá do genjutsu e assim este poderá retirar os outros do mesmo ou fazer outra coisa.

Alcance do Ninjutsu: Caso não seja especificado no jutsu o alcance do mesmo será de WILL metros.

Os jutsus elementais (no final desse capítulo) expostos aqui são predominantemente ninjutsus quando não o forem será especificado. E para possui-lo deve se ter a vantagem Manipulação da Natureza do Chakra!!!!!!

Jutsus Konoha

Rank E

Kawarime no Jutsu **WIL/M**

Custo: 6 chakra

Mudança de corpo. Permite o Shinobi trocar de lugar com algum objeto que esteja próximo. Facilitando o shinobi a escapar de ataques. Funciona como uma defesa, mas também anula a ação naquele turno. Para não se tornar uma repetição seu uso é permitido o USO APENAS DUAS VEZES por cena ou batalha o menor.

Exemplo : Lançam 5 shurikens em vc .. e vc usa kawarime no jutsu para trocar de lugar com um pedaço de lenha que esteja no local .. o pedaço de lenha vai receber o golpe no seu lugar!

Bunshin no Jutsu **INT/M**

Custo: 2 chakra

Cria um clone do Usuário (Obs : O Clone é somente uma ilusão .. por isso quando ele receber um golpe ele desaparecerá .. lembrando tbm de como se trata de uma ilusão ele não pode segurar objetos e não pode usar jutsus . Além disso ele faz exatamente o que o usuário fizer!!)

Henge no jutsu **INT/M**

Custo: Custo: 3 chakra m tamanho/ 5 menores/7 maiores/6 para armas

Técnica de transformação .. faz o usuário se transformar no que ele quiser (Somente na aparência) .. tanto em uma pessoa , objeto ou animal , tbm se trata de um genjutsu (Técnica de ilusão) Por isso vc só aparenta ter aquela aparência , vc não se transformou realmente em outra coisa

As técnicas abaixo podem ser ensinadas pelo sensei:

Kinobori WILL/D

Custo: 2 chakra/1 p manter

Técnica de escalar árvores e paredes .

Suimen hokou no gyou WILL/D

Custo: 3 chakra/1 p manter

Técnica de andar sobre a água.

Requerimento=Kinobori

Rank D

Taijutsu

Gouken DEX/M

Custo: 1/2/3 chakra

Dano: soco = GDP-2 + 1/5 nh

Um soco poderoso que causa danos no adversário para o corpo exterior.

Haritsuba DEX/M

Custo: 1/2/3/4 chakra

Dano: 1 d-2 perf por agulha – 2 DEF

Usuários: Hayate.

Alcance: 1/2 STm

Descrição: Técnica de Taijutsu onde o ninja expelle agulhas de sua boca.

Atacando dessa maneira. (Agulhas Sopradas)

Konoha Senpuu DEX/M

Custo: 1/2/3 chakra

Dano: chute = GDP+ 1/5 nh + 1/2/3 chakra

Categoria: Taijutsu.

Usuários: Rock Lee e Gai.

Descrição: Um poderoso chute aéreo giratório que proporciona ataques maiores.

Konoha Repuu DEX/D

Custo: 2/4/6 chakra

Dano: chute = GDP-2 + 1/5 nh/T agi – 1/-2/-3

Usuários: Rock Lee e Gai.

Descrição: Um chute rasteiro giratório.

Kage Buyou DEX/D

Custo: 5 chakra

Dano:nenhum + Prisão DEF-4

Usuários: Rock Lee e Sasuke.

Descrição: Essa técnica de Taijutsu é usada para deixar o oponente numa

posição área vulnerável. O ninja irá primeiro aparecer rapidamente abaixo do alvo, e com um chute irá lançar o alvo no ar, então o ninja irá pular e se posicionar na "sombra do alvo". *Pré requisito, antes do Kage Buyou o usuário deve usar Konoha Renpuu.* ("prasteira"). (Dança da Sombra)

Sennen Goroshi DEX/M

Custo: 1 chakra

Dano: insulto

Usuários: Kakashi.

Descrição: Sennen Goroshi serve mais como um insulto ao oponente do que uma técnica taijutsu. O ninja forma o selo do Tigre com as mãos e ataca uma região sensível do alvo, o resultado é um choque violento causado pelo pergaminho que está entre o sinal feito pelas mãos, o alvo é lançado ao ar. (Mil Anos de Dor).

Genjutsus

Kai INT/M

Custo: 2 chakra

Descrição: Um Jutsu que destrói/cancela um genjutsu aplicado. Para ser bem sucedido, o shinobi precisa superar os níveis do requerimento do genjutsu em questão.

Kokohi no Jutsu INT/M

Custo: 3 mesmo tamanho/ 5 p menor / 7 p muito menor (2x se for complexo)

Descrição: Uma simples técnica genjutsu que muda a aparência de algum objeto. Sentido base é visão.

Kontserun Henge no jutsu INT/M

Custo: 4 chakra para cada um

Descrição: Um henge onde dois ninjas se transformam em apenas um objeto novo. É preciso que ambos os usuários possuam a técnica. Sentido base é visão.

Suzu Senbon no Genkaku INT/M

Custo: 4 chakra

Efeito: disputa caso derrota do alvo a uma ilusão aleatória que impede a localização do usuário.

Usuários: Kin. (Uma das subordinadas do Orochimaru).

Descrição: A técnica que usa sinos especiais unidos às agulhas jogadas. Os sinos soam em uma frequência e o som afeta diretamente o cérebro. Isto pode enganar o oponente e criar ilusões. Sentido base é visão.

Ninjutsus

Chakra Kami Nawa WILL/M

Custo: 5 chakra

Usuários: Ino.

Alcance: 3m

Descrição: Colocando quantidades grandes de cabelo, o usuário pode criar uma corda de chakra que possa ligar os pés de um oponente à terra. Isto prende o inimigo e abrem a chance vários tipos de ataques desde que o oponente esteja incapaz de se mover. (Corda de Cabelo de Chakra).

Kage Shuriken no Jutsu WILL/M

Custo: 1/3/5/7/11/15/20 p/ cada shuriken

Usuários: Sasuke e outros.

Descrição: É uma shuriken das sombras, cria cópias de shurikens mais que criam danos reais.

Kakuremino no Jutsu WILL/M

Usuários: Kabuto, Naruto e Konohamaru.

Custo: 3 chakra

Descrição: (Técnica de Camuflagem)

Kusari Fuubou WILL/M

Custo: 6 chakra

Dano: Bal + 1 cont GDP + 1 cont

Usuários: Ten-Ten.

Descrição: Um cajado com uma corrente aparece e é usado como arma pelo usuário. (Cajado de Corrente de Vento).

Requerimento: Pergaminho.

Nawanuke no jutsu WILL/M

Custo: 3 chakra

Descrição: técnica usada para fugir de prisões por cordas e linhas.

Orioke no Jutsu WIL/M

Custo: 2 chakra

Usuários: Naruto e Konohamaru.

Descrição: 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. mais conhecido como ?Sexy no Jutsu?.

Soushouryuu WIL/M

Custo: 10 chakra

Dano: 2d de armas arremessadas (duas por turno) sendo a escolha aleatoria

Descrição: 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. . (Dragões Gêmeos).

Rank C

Tajutsu

Dinamic Kick DEX/D

Custo: 2 + varivel chakra

Dano: Chute concentrado de chakra $GDP + 2 + 1$ por chakra max3

Usuários: Gai.

Descrição: Um chute fortíssimo capaz de esmagar uma pedra. (Chute Dinâmico).

Konoha Gouriki Senpuu DEX/D

Custo: 3 chakra

Dano: chute = $GDP + 3$ area /T agi -2 usuario/adversario

Usuários: Gai.

Descrição: Um chute giratório como o Konoha Senpuu mas o ninja usa mais força do que agilidade executando um violento chute "coice" contra o oponente. . (Vento Giratório Forte da Folha).

Konoha Dai Senpuu DEX/D

Custo: 3 chakra

Dano: chute = GDP area e Defesa -3 /T agi -2 usuario/adv

Usuários: Rock Lee e Gai.

Descrição: É como o normal Konoha Senpuu mas é muito mais rápido, o usuário precisa usar grande agilidade para executar uma serie de poderosos chutes giratórios ao oponente. (Grande vento Giratório da Folha).

Rendam DEX/D

Custo: 5 chakra

Dano: 3 chutes + 1 Chute+2 (se qualquer um dos golpes errar os seguintes são anulados)

Usuários: Naruto.

Descrição: Um tajutsu próprio, composto de vários combos, exemplos: chutes, socos, joelhadas, etc).

Requerimento: 3 Kage bushin ou Miso ou Hyouto.

Shougekishou DEX/D

Custo: 4 chakra

Dano: não pode fazer outra ação

Usuários: Jiroubou.

Descrição: A palma da mão é capaz de segurar e parar um grande impacto, "ataque".

Shoushitsu DEX/D

Custo: 3 chakra

Dano: chute = $GDP + 3$ /T ht -2 (atordoante)

Usuários: Jiroubou.

Descrição: Uma batida forte com o joelho em alguma parte do corpo do inimigo.

Shishi Rendan

DEX/D

Custo: 8 chakra

Dano: 2 chute + 1 Chute+2

Usuários: Sasuke.

Descrição: Técnica de Tjutsu 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 sequência de golpes (no ar) tentando derrubá-lo, finalizando com um forte chute contra o peito e o derrubando violentamente ao chão(Combo do Leão).

Requerimento: (É necessário primeiro acertar um konoha Repuu depois um kage buyou para assim poder usar o golpe)

Genjutsu

Nehan Shouja no Jutsu

INT/D

Custo: 6 para cada 1 m de raio chakra

Usuários: Kabuto.

Sel.: 2 turnos

Descrição: Técnica de Genjutsu que faz várias pessoas entrarem num estado de inconsciência. Mas alguns ninjas podem usar o ?Kai? (cancelamento de Genjutsu) se tiverem um bom nível em Genjutsu e perceberem que é uma ilusão. (Técnica do Falso Sono). Sentido base é visão e audição.

Kishibari no Jutsu

INT/D

Custo: 4 chakra

Sel.: 1 turno

Descrição: O ninja parece desaparecer na frente do seu oponente, dando-lhe a idéia de que ele foi muito veloz, e se esconde atrás de uma árvore próxima. Na verdade ele está apenas enganado os olhos do adversário, podendo reaparecer no mesmo local e dar um golpe. Sentido base é visão e audição.

Mayakashi no Jutsu

INT/D

Custo: 2 chakra + custo do jutsu copiado

Dano: do jutsu no chakra (preciso ver o jutsu)

Sel.: mesmo turnos do jutsu imitado

Descrição: Essa técnica de genjutsu permite ao usuario criar uma ilusão de um ninjutsu que ele tenha visto. O oponente acha realmente que esta recebendo o jutsu apesar de ser apenas uma ilusão e não causar dano físico, so que a mente do oponente fica enfraquecida e desgastada. (cansaço do corpo como se ele perdesse chakra em vez e hp). Sentido base é visão e tato.

Kokoroyoru no jutsu

INT/D

Custo: 4 chakra

Sel.: 5 turnos

Descrição: Genjutsu no qual tem que ser usado no objeto e no alvo do genjutsu, quando o alvo toca ou vê o objeto, ele sente uma atração irresistível

pelo objeto, fazendo de tudo p/ obter o mesmo, incluindo abandonar amigos ou cair em uma armadilha. Sentido base é olfato e tato.

Shiroy Heki INT/D

Custo: 6 chakra

Sel.: 2 turnos

Usuários: -

Descrição: Esse genjutsu faz com que o usuário entre em um estado de pura luz, onde quem estiver olhando para ele seja momentaneamente cegado. Sentido base é visão e tato.

Ninjutsu

Chakra no Tachi WIL/D

Custo: 1/3/6 chakra/idem pra manter

Dano: +1 e 0.25m/+2 e 0.5m/+3 e 1m

Usuários: Kakashi.

Descrição: Jutsu em que o Shinobi usa o Chakra para poder aumentar o tamanho de uma lâmina de uma kunai, shuriken, espadas, ou seja, qualquer tipo de arma. (Lâmina de Chakra)

Dokugiri WIL/D

Custo: 1/2/3/4 de dano + 2/3/4/5 por turnos + 4/8/16 pra aumentar o raio de ataque

Dano: 1d-3/1d-2/1d-1/1d dano por turno

Sel.: 2 turnos

Usuários: Shizune.

Descrição: Esse ninjutsu cria uma nuvem de gás venenoso que sai da boca com um sopro. A nuvem alcança uma distância entre o usuário e seu inimigo, para o usuário não inalar o veneno. Qualquer inimigo que estiver na área de efeito irá ficar envenenado.

Fuubaku HoujEm WIL/D

Custo: 3 por bomba chakra Max4

Dano: 2d + 1d p cada adicional

Usuários: Shikamaru, Iruka e outros.

Descrição: Quando o oponente entra no território interno marcado pelas bombas, o usuário faz uma porção de selos com as mãos, e é quando as bombas explodem. Bombas Seladas (Formação Quadrada)

Konoha Shunshin no Jutsu WIL/D

Custo: 7 chakra p cada 10m (multiplicado pelo número de componentes)

Sel.: 5 turnos

Usuários: Kakashi e Sasuke.

Descrição: Uma habilidade que permite o usuário para transportar de uma área a outra em um véu de folhas. (Usado por Sasuke e Kakashi no exame chuunin quando o Sasuke apareceu na hora que estava prestes a ser desclassificado).

Souja Sousai no Jutsu WIL/D

Custo: todo o chakra + HT

Dano: 10d6 mínimo 30

Sel.: 3 turnos

Usuários: Anko.

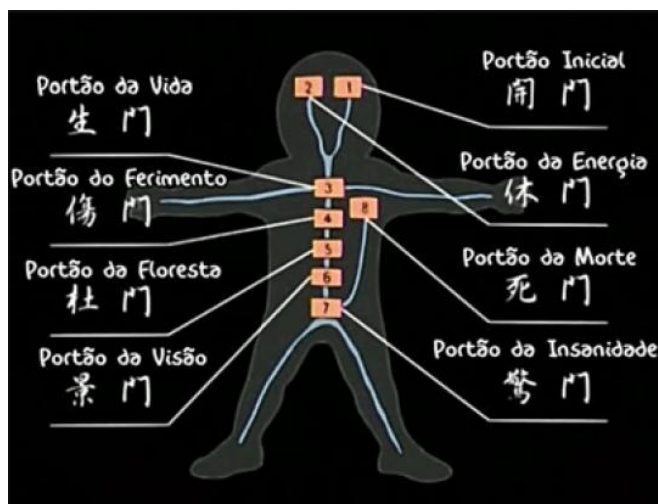
Descrição: Técnica do kamikaze, que aponta matar o usuário e o oponente.

Parece que usar a mão de um oponente é necessário terminar os selos da mão para a técnica.

Rank B

Taijutsus

Hachimontonkou HT/MD



Efeito: durante 5 turnos depois 3 turnos com efeitos negativos e floresce por mais 5 turnos
Usuários: Rock Lee. (abriu até o 5º portão).

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. Portanto esta vantagem habilita o usuário a usar os Portões durante o jogo. Essa vantagem significa o tempo de treino gasto para adquirir esse poder por sua dificuldade e limitação ou uso. Além disso a vantagem engloba a existência de um mestre disposto a ensiná-lo. Esse deve ser incluído na história do personagem.

Os bônus de Controle Perfeito do Chakra não são úteis na abertura dos Portões.

Os custos da vantagem estão divididos pelo número de portões que o personagem consegue abrir. Lembrando que o primeiro é mais caro porque inclui a existência de um mestre.

By LOUIZ 30

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

1º Portão ? Portão Inicial.
2º Portão ? Portão da Energia.
3º Portão ? Portão da Vida.
4º Portão ? Portão do Ferimento.
5º Portão ? Portão da Floresta.
6º Portão ? Portão da Visão.
7º Portão ? Portão da Insanidade.
8º Portão ? Portão da Morte.
Requerimento: Vantagem Portões.

Suiken **DEX/MD**

Custo: Saque

Efeitos: +4 Def, -2 Def e -2 Ataque adversário, impossibilidade de usar Técnicas, Controle das ações – 5 INT, Adormecer= Test HT-2 a cada 3 turnos e Atrib Mentais -4 quando acorda (ressaca)

Dano: soco GPD-2 + NH/5 e chute GDP + NH/5 + Test AGI-3 queda.

Usuários: Rock Lee.

Descrição: Um estilo original de luta que seja obtido do consumo de bebidas alcoólicas. Devido aos movimentos aleatórios e aos movimentos balanceados, o inimigo é incapaz de prever os movimentos do usuário. A técnica parece completamente eficaz e destrutiva se o usuário estiver um bêbado "irritado"(Punho Drunken).

Requerimento: Vantagem Estilo Suiken

Gen no Shinzo **DEX/MD**

Custo: 7 chakra

Efeito: Resistível T HT-9 simula morte

Este golpe é utilizado por Haku no anime, consiste em atirar três senbons numa área da jugular.

Este poder pára a circulação sanguínea para o cérebro e cria uma morte temporária.

Após retirar as senbon, depois de alguns minutos a vítima volta à viver. Só funciona se o alvo (Morte Falsa): estiver semiconsciente PdV/3.

Genjutsu

Jushibari Jutsu **INT/MD**

Custo: 12 chakra

Efeitos: Anula defesas para um único golpe

Resistível: Disputa IQ vs NH caso possua o jutsu pode disputar com seu NH. c/ vitória da defesa o pers pode utilizar o Kai, ou senão utilizar se da dor para cancelar o jutsu. Caso seja um jutsu contínuo pode se apelar por um teste de PER – 5 para perceber erros ou quando existe uma mudança brusca do cenário.

Sel.: 4 turnos

Usuários: Kurenai.

Descrição: Após os selos necessários o usuário irá 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 árvore e terá chance de acertar o alvo. (Árvore da Captura). Sentidos base visão, tato, audição e olfato.

Kasumi Juuha no Jutsu INT/MD

Custo: 12 chakra/6 para manter

Efeito: vários ataques ilusórios são desferidos para que o alvo use todas as suas defesas e se torne totalmente vulnerável além de fadigado. Dura 5 turnos.

Sel.: 3 turnos

Usuários: Ninjas do País da Chuva que aparecem no exame Chuunin e lutam contra Naruto, Sakura, Sasuke e Kabuto.

Descrição: Técnica de Genjutsu que cria uma série de falsos ataques com o objetivo de confundir o inimigo, várias cópias do usuário ficam de frente para o inimigo cercando-o, as cópias não são reais e o ninja verdadeiro que fica escondido, atira uma kunai ou shuriken calculando os movimentos das cópias. Então o oponente vai pensar que as várias cópias são capazes de atacar, este é um Genjutsu de baixo nível. . (Técnica do Servo Falso). Sentidos base visão, tato, olfato e audição.

Magen - Narakumi no Jutsu INT/MD

Custo: 10 chakra

Efeitos: paralisia de (diferença entre NH vs IQ com min de 2 turnos) turnos, além de possível trauma posterior.

Sel.: 2 turnos

Descrição: Uma habilidade de ilusão de nível baixo, que faz o oponente assistir uma cena muito traumatizante, quase sempre ele mesmo morrendo ou algum amigo. (Ilusão Demoníaca ? Técnica de Visão do Inferno). Sentidos base visão, tato, olfato e audição.

Kori Shinchuu no Jutsu. INT/MD

Custo: 6 chakra/2 manter (dura 20 min)

Efeito: a cada 20 min de trilha -2 Fadiga.

Resistível: normal e por PER-6/-5/-4/... Que se reduz a cada repetição do cenário.

Sel.: 1 turno

Descrição: Esse Genjutsu altera a paisagem, fazendo com que o alvo comece a andar em círculos, dependendo do seu nível em Genjutsu, o alvo será incapaz de perceber isso rapidamente ficando exausto e vulnerável pois estará andando indefinidamente, sempre retornando ao mesmo local. Sentidos base visão, tato olfato e audição.

Gae INT/MD

Custo: 6 chakra

Usuários: -

Requerimento: só funciona se seu gen for maior ou igual ao do oponente que realizou o genjutsu.

Descrição: Técnica usada para prender o oponente em seu próprio genjutsu.

Mesmo não sendo bem sucedido no Gae ele cancela o efeito do jutsu inicial.

Ninjutsus

Realinhar o Chakra WILL/MD

Custo: valor do genjutsu sofrido + 4/ + 4 a cada nova tentativa (além do custo já mencionado, ou seja, na segunda tentativa é genjutsu + 8).

Efeito: anula o genjutsu sofrido através do realinhamento do chakra na cabeça do alvo (onde ocorreria o genjutsu).

Sel.: 1 turno

Ninjutsu no qual o usuário que sofreu um genjutsu pode tentar anulá-lo tentando reordenar a circulação de chakra na sua cabeça (aparentemente isso seria o princípio base de um genjutsu). Essa técnica foi apresentada pelo Jiraya ao Naruto no Shippuuden e aparentemente é a melhor alternativa para os shinobis deficientes em genjutsus enfrentarem uma ilusão.

Bushin Kaiten WILL/MD

Custo: 6 chakra

Dano: 3 ataques de GDP + NH/5 socos (o defensor tem todas as defesas em cada ataque).

Usuários: Naruto.

Descrição: Criam-se vários clones os quais ficam girando e atacando ao mesmo tempo, tanto na terra como no ar com os pés. (Rotação dos clones).

Requerimento: necessita de 3 Kage Bushin ou Mizo Bushin ou Hyouto Bushin.

Bushin Kaiten Kakatou to Shin WILL/MD

Custo: 10 chakra

Dano: 3 ataques de GDP 2 + NH/5 chutes (o defensor tem todas as defesas em cada ataque)

Usuários: Naruto.

Descrição: Criam-se vários clones mais fortes que o normal, que pulam e descem girando, quando chegam no inimigo dão chutes na cabeça do mesmo com muita força por causa do impulso. (Rotação dos Clones em Formação de Ataque).

Requerimento: necessita de 3 Kage Bushin ou Mizo Bushin ou Hyouto Bushin.

Bushin Tai Tatakaí WILL/MD

Custo: 14 chakra

Dano: 4 ataques de GDP 2 + NH/5 Cabeçadas + test Ator HT (o defensor tem todas as defesas em cada ataque)

Usuários: Naruto.

Sel.: 1 turno

Descrição: Vários clones pegam impulso e vão de cabeça em direção ao inimigo. (Investida dos Clones).

Requerimento: necessita de 4 Kage Bushin ou Mizo Bushin ou Hyouto Bushin.

Fuujia Houin WILL/MD

Custo: 8 chakra

Usuários: Kakashi.

Descrição: Diminui os efeitos do Selo Amaldiçoado (do Orochimaru ou outro qualquer) e torna-o bem mais fraco. Quando o usuário que carrega o selo não poder conter suas emoções, o selo torna-se Ativo novamente.

Fuukoku Houin. WILL/MD

Custo: 6 chakra

Sel.: 8 turnos

Usuários: Sakon.

Descrição: Selo que cobre o tambor Shikoku Mujin. Onde Sasuke teve de estar para conseguir chegar ao selo amaldiçoado 2 de Orochimaru. (Método Negro de Selamento).

Fuuin Jutsu · Fuuka Houin WILL/MD

Custo: 10 chakra

Usuários: Jiraya.

Descrição: Uma técnica que sela um ataque de fogo em um pergaminho. (Habilidade de Selamento · Método de Selamento do Fogo).

Kuchyouse no Jutsu: Regras a parte em tópico separado. Veja Vantagens Naruto.

Kage Bushin no Jutsu WILL/MD

Custo: 12 chakra

Efeito: todos os Atrib idênticos ao usuário exceto o chakra e PdV que são divididos pelo número de clones.

Usuários: Naruto e Outros.

Descrição: Jutsu de nível Jounin o Kage Bushin é bem semelhante ao Bushin no Jutsu usado por qualquer ninja que possa fazer ninjutsus, mas os Clones de Sombras são reais, o chakra do usuário é dividido igualmente entre todas as cópias, o clone pode inclusive usar qualquer jutsu que desejar. (Habilidade do Clone das Sombras).

Requerimento: Vantagem Jutsu proibido 2Opt (e tem que tem na história do personagem um motivo para possuí-lo).

Kanashibarī no Jutsu WILL/MD

Custo: 14

Efeito: Paralisa o alvo durante 1d6+2 turnos

Sel.: 3 turnos

Usuários: Esquadrão ANBU.

Descrição: Um ninjutsu avançado usado para paralisar temporariamente um indivíduo ou animal dando chance ao ninja atacar ou fugir. Muito usado pelo Esquadrão ANBU. (Técnica de Paralisia Temporária do Corpo).

Requerimento: Ser integrante da ANBU (Antecedente Incomum)

Tai. (Retira) WILL/MD

Custo: 4 chakra

Efeito: Cancela somente a própria invocação.

Usuários: Tayuya.

Descrição: Uma técnica que retira a invocação de seu plano de existência.

Rank A

Taijutsus

Asshou. (Palma da Pressão). DEX/MD

Custo: 14 chakra

Dano: Soco GDP+4 + 1/5NH

Efeito: a cada 2 dano o alvo é deslocado para traz em 1 m. Em cada metro é feito um teste aleatório que depende do local (cidade 40%, floresta 50%, planície 20%, montanha 40%, savana 30%, deserto 10%) que caso seja positivo o resultado tal distancia em metros é transformado em queda ocorrendo assim o dano do impacto.

Usuários: Jiroubou.

Descrição: Uma pressão com a palma da mão extremamente poderosa.

Genjutsus

Kokuangyou no Jutsu. (Chamado Para a Escuridão). INT/MD

Custo: 30 chakra

Sel.: 4 turnos

Efeito: O alvo fica na escuridão ate ficar inconsciente. Esse genjutsu não pode ser cancelado por dor, na verdade, é possível desferir vários golpes no alvo durante o jutsu.

Resistível: eh um poderoso genjutsu muito difícil de ser cancelado. Na disputa o alvo tem NH ou IQ – 3.

Usuários: 1º Hokage no mangá e 2º Hokage no animê.

Descrição: 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.

Requerimento: sendo uma técnica de um antigo Hokage é preciso ter um bom motivo para possui-lo - Antecedente Incomum (20pts).

Kori Shinchuu no Jutsu. (Técnica de Afetar a Mente). INT/MD

Custo: 20 chakra

Efeito: Superior a técnica anterior pois altera a percepção de tempo ou seja passam se 10 a 20 min mas parecem + de duas horas. Assim o alvo se torna nesse pouco tempo extremamente cansado Fadiga -7 ficando vulnerável a outras investidas.

Sel.: 7 turnos

Usuários: Ninjas do País da Chuva que aparecem no exame Chuunin e lutam contra Naruto, Sakura, Sasuke e Kabuto.

Descrição: Esse Genjutsu faz com que o alvo comece a andar em círculos no mesmo território (bosques, florestas, cidades, etc). Dependendo do nível em

Genjutsu do usuário, o alvo será incapaz de perceber isso, rapidamente ficando exausto e vulnerável pois está andando pelo mesmo local.

Ninjutsus

Chakra Kuuin Jutsu WIL/MD

Custo: 10 chakra a cada uso

Efeito: dano de soco (anula RD) é desferido sobre o chakra do alvo que é absorvido pelo usuário.

Usuários: Yoroi. (?participante do exame Chuunin?).

Descrição: Uma habilidade que permite que o usuário absorva o chakra de um oponente (energia espiritual e física) através da palma da mão. Absorvendo o chakra, o oponente torna-se rapidamente enfraquecido, dando assim a chance de vitória do usuário. (Habilidade De Absorção de Chakra).

Requerimento: Antecedente Incomum (10pts)



Chidori. WIL/MD

Custo: 32 chakra

Dano: 3d+2 Perf min 6

Efeito: O RD do alvo é reduzido a 1/4

Sel.: 3 turnos

Usuários: Sasuke e Kakashi.

Requer: Raiton

Descrição: 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 lâmina, e pode furar tudo que estiver na frente. A sua aparência é como se fossem vários raios juntos na palma da mão.

Gamauchi Shibari. WIL/MD

Custo: 30

Efeito: Num raio de 15m em volta do usuário é criado um casulo que parece um estomago de um sapo. Dentro desse todos aqueles que o usuário achar que são inimigos serão atacados. Formas de ataque:

CHAO – o alvo terá suas pernas sugadas para baixo com ST

1 4/1 6/1 8/20/24/28, dependendo da quantidade de turnos que ficar parado 1/2/3/4/5/6 s. Após o segundo turno seus pés estarão submersos no quarto suas pernas por completo. Em seguida um liquido acido começará surgir em volta da parte do corpo do alvo submersa provocando 1 d-1 de dano por turno (a partir do terceiro). O corpo continua sendo imergido e obedecera as regras da parede.

PAREDE – As paredes formaram um labirinto assim que invocado o jutsu com intuito de encurralar o alvo (os locais onde o alvo já passou serão fechados.

Caso o alvo encoste na parede ela tentara absorve-lo com ST ST

1 4/1 6/1 8/20/24/28, dependendo da quantidade de turnos que ficar parado 1/2/3/4/5/6 s. Todo o caso passe dos dois segundos os braços e pernas terão redutores de -2, após os quarto -4 e as mãos -2, após o sexto -7 e -5. O dano é o mesmo mas caso o alvo consiga sobreviver de alguma forma mesmo depois de ficar mais de 6 s ele terá seqüelas pois o alvo será atingido em

TODO o corpo (olhos, boca, ouvidos...). As paredes tem RD 8 e PdV 30 com fator de regeneração de 2 PdV por turno.

TENTACULOS – isso só ocorre enquanto o usuário estiver com os braços encostados no chão do estomago gastando 1 ponto de chakra por cada tentáculo por turno. Cada tentáculo terá ST 14, DEX 14, RD 2 e PdV 8 porem caso mais de um for colocado em uma mesma investida a disputa do alvo caso eles acertem será ST 14 + 3 para cada tentáculo adicional. Os tentáculos não provocam dano mas podem prender membros ou arrasta-lo ate as paredes ou chão.

Sel.: 5 turnos

Usuários: Jiraya.

Descrição: As paredes de carne que são como se fossem o estômago de um sapo são capazes de ligar um oponente e possivelmente digerir a vítima prendida se ela encostar na parede. Supostamente, nenhum indivíduo escapou desta técnica.

Goguoufuuin. WIL/MD

Custo: 12

Efeito: Chakra descontrolado dificultando concentração e aprendizagem -7 e inibindo o uso do chakra extra.

Sel.: 3 turnos

Usuários: Orochimaru.

Descrição: Este jutsu é executado em Naruto, usando o Goguoufuuin ao encontro do selo da Kyuubi, diminui o efeito do selo. Em consequência, Naruto torna-se incapaz de controlar seu chakra duplo.

Goguoukaiin. WIL/MD

Custo: 12 chakra

Usuários: Jiraya.

Descrição: Esse selo destrói o efeito do ataque Goguoufuuin (ataque que faz com que Naruto não consiga controlar seu chakra), permitindo assim que Naruto volte a controlar seu chakra.

Hari Jizou. (Espinhos Guardiões) WIL/MD

Custo: 15 chakra

Efeito: acionado como uma defesa de um ataque frontal, ou seja, ataque efetuado nos hexagonos adjacente. Caso haja sucesso o alvo atacante é interceptado por espinhos formados pelo cabelo do usuário recebendo dano de $2d + 1$ perf (nos pés ou nas mãos dependendo da forma do ataque do alvo) e também cancelando o ataque. Alem disso se o alvo que recebeu o dano devera jogar 1d6 caso o resultado seja 1 ou 2 o espinho perfurou o membro ficando preso seno necessário um teste de ST para tira-lo alem de receber 1d6-1 perf sem RD. Sendo um contra-ataque muito rápido o alvo tem DEF-6 para se esquivar do contra-ataque e caso haja sucesso ele devera fazer um teste AGI-6 ou acrobacia-4 para não perder o próximo turno se equilibrando.

Usuários: Jiraya.

Descrição: No caso o Jiraya envolve seu cabelo em todo seu corpo, os fios engrossam formando espinhos pontudos, isso o protege de vários ataques.

Kawara Shuriken.**WIL/MD**

Custo: 25 chakra

Dano: 15*1d6-1 de perf (a cada 3 o alvo pode se defender, ou seja, um erro provocara receber 3 danos).

Sel.: 3 turnos

Requer: estar próximo de telhas ou tijolos.

Usuários: 3º Hokage.

Descrição: As telhas próximas ao usuário se transformam em espécies de ?shurikens? (ou seja, ganham a mesma função que uma shuriken), e são dirigidas ao alvo.

Rasengan. (Explosão Espiral). WIL/MD

Custo: 35

Dano: 4d + dano de impacto idem a Asshou (Taijutsu Rank A) porem ele só para quando receber o impacto. 10 min.

Efeito: destrói qualquer superfície que transpassar, ou seja, o objeto que oferecer RD será desintegrado (seja ele armaduras, muros, arvores...).

Sel.: 3 turnos.

Usuários: 4º Hokage, Jiraya e Naruto.

Um ninjutsu que requer um imenso controle de Chakra, o ninja focaliza uma quantidade de Chakra na mão, é muito difícil de se aprender e o treinamento é dividido em 3 partes:

1º Concentrar o Chakra dentro de uma bechiga e faze-la estourar corretamente e não murchando;

2º Concentrar o Chakra dentro de uma pequena bola de plástico dura até estourar corretamentr;

3º Usar o ataque quando estiver corretamente pronto numa arvore e fazer nela um rombo.

(quando atingido no adversário, esse sai girando no ar até se chocar em algo que o possa parar).

**Shisha Kugutsu (Manipulação dos Mortos). WIL/MD**

Custo: 40 para cada morto

Efeito: invoca os corpos dos mortos

Requer: para que esses voltem a vida é preciso fazer o Kuchiyose · Edotensei.

Categoria: Ninjutsu.

Usuários: Orochimaru e Arashi.

Descrição: Uma técnica onde se trazem os mortos de volta a vida em apenas um corpo deformado, todas as habilidades dos usuários mortos são reunidas no mesmo, com o único objetivo de lutar e matar.

Requerimento: (proibido) 30pts em antecedentes Incomuns e uma tremenda história!!!!!!

Shoushagan no Jutsu. WIL/MD

Custo: 20 chakra/ 10 manter ao dia

Efeito: toma a forma do alvo, mas este deve estar imóvel ou morto até que o selamento seja feito.

Sel.: 10 turnos

Usuários: Orochimaru.

Descrição: Uma habilidade que permite que o usuário roube a aparência de um oponente.

Requerimento: (proibido)

Shikon no Jutsu. (Habilidade Inoperante da Alma). WIL/MD

Custo: 12 chakra

Efeito: finge de morto

Usuários: Kabuto.

Descrição: Uma técnica em que o usuário pode controlar os corpos de oponentes, fazendo sua batida dos corações parar por um período de tempo curto. Parece que está morto, serve para enganar o inimigo e permitir meios de escapar se uma missão aconteceu de forma errada.

Requerimento: (proibido)

Tajuu Kage Bushin no Jutsu.

WIL/MD

Categoria: Ninjutsu.

Usuários: Naruto e Kakashi.

Descrição: Uma avançada variação do Kage Bushin que foi banida pelo 4º Hokage, cria centenas de clones dependendo do nível de habilidades do ninja.

Requerimento: (proibido)

Jutsus Elementais

Suiton – Elemento Água

Rank C

-Suiton ; Kokuun no Jutsu (Técnica das Nuvens Negras) WILL/D

Custo: 2 para cada 1m de raio

Sel.: 3 turnos

Técnica mais suportiva, para afirmar o uso de outros ataques. O ninja realiza os selos necessários, e em seguida faz com que nuvens negras surjam em uma leve parte de sua localidade, e causam uma chuva de óleo. Este óleo é totalmente real, e pode pegar fogo facilmente.

-Suiton ; Mizukuri no Yaiba (Técnica da espada Absorvente) WILL/D

Custo: 8 chakra

Dano: Bal+2 e GDP+1

Jutsu parecido coma Espada d'água, porém mais eficiente. Este Jutsu pode criar uma espada sólida a partir da água. Essa espada vai durar INT horas, e é de certo modo resistente.

Sistema: Gasta 6 Cp, e o usuário faz uma espada que dá dano +1, ela é inquebrável, mas pode ser derretida.

-Suiton ; Teppoudama (Bala d'água) WILL/D

Custo: 1/3/6 chakra

Dano: 1d-1/1d+2/2d+2 cont

Selamento: 1/2/3 s min 1

Jutsu simples. o usuário concentra Chakra no sie peito e cospe bolas de água que podme ferir alguém.

-Oboro Bunshin no Jutsu (Técnica dos Clones da Névoa) WILL/D

Custo: 10

Efeito: 20 bushins são criados todos com 1 PdV incapazes de lutar. Geralmente ataques feitos com esses bushins se tornam ataques surpresa

Uma técnica de ótiã utilização para confusão d eum inimigo caso bem usada.

COM esta técnica, o shinobi cria um grande número de clones, (Bunshins normais, que não podem atacar) para deixar sue inimigo confuso e sem saber o que fazer.

Mizu Bushin WILL/D

Custo: 6 com água /8 sem água

Efeito: todas as características mas com atrib – 2. Chakra dividido entre bushins.

Bushin de água: Cria clones compostos de água. Quando sofrem dano automaticamente se dissolvem e viram uma poça de água sem forma.

Rank B

-Kirigakure no Jutsu (Técnica da Névoa Escondida) WILL/MD

Custo: 3 por 1m de raio.

Efeito: uma área em volta do usuário fica coberta de nevoa provocando visão – 6 . O usuário pode ver perfeitamente podendo provocar ataques surpresas. Se o oponente tiver Kirigakure no Jutsu de nível maior ao do oponente, ele não sofre as penalidades.

Requer:

Sel.: 3 turnos

Esta técnica é muito comum em uso de ninjas que seguem a trilha da água. O shinobi cria uma extensa névoa, que dificulta com que seus oponente so vejam e o acertem. Uma grande arma se bem usada.

-Suton ; Suigadan (Redemoinho da Presa) WILL/MD

Custo: 8 chakra

Efeito: o alvo tem fazer um teste de Natacao – 5 ou Suimen - 5. Se não na primeira opção ele começara a se afogar e na segunda, ele terá redutores de – 5 em qualquer ação ate conseguir passar o teste pois estará girando no mesmo lugar.

Requer: que o alvo esteja na água ou em cima dela (rios, lagos...)

Sel.: 2 turnos

Jutsu eficiente, aonde o usuário faz com que a água se torne um pequeno redemoinho, que gira puxando o inimigo para baixo da água, fazendo com que ele eprca o equilíbrio.

-Suton ; Suikoudan no Jutsu (Técnica do Projétil do Tubarão) WILL/MD

Custo: 10

Dano: 2d+2

Efeito: Def-3 devido ao tamanho do ataque.

Requer: grande porção de água.

Sel.: 3 turnos

Uma técnica meio complexa porém poderosa, o usuário realiza vários selos e em seguida invoca da água um gigantesco pilar, que corre o máximo que pode para cima e em seguida vai em direção ao alvo batendo nele com toda a força

Sistema: Gasta 8 CP, o usuário invoca um pilar que causa INT + 8 de dano, e tem um redutor de -2 no alvo na hora para esquivar, devido ao seu tamanho.

-Suton ; Suiryuudan no Jutsu (Técnica do Dragão d'água) WIL/MD

Custo: 16

Dano: 3d+2 + teste afogamento

Requer: estar próximo a rios, lagos...

Sel.: 3 turnos

Técnica muito poderosa do elemento água. O usuário realiza vários selos seguidos, e depois disos, a água se invoca, formando um grnade pilar em forma de um dragão d'água. Técnica de grande poder e de fácil utilização depois de

aprendida.

-Suton ; Suishouha (Colisão d'água) WILL/MD

Custo: 22

Dano: 3d + teste de afogamento + efeito área

Sel.: 4 turnos

Técnica muito poderosa. O usuário realiza os selos e faz com que água se materialize do nada, e em seguida manda a mesma com toda a força em cima do seu oponente.

Suton ; Suijinheki (Técnica do Campo d'água) WIL/MD

Custo: 10/20

Efeito: Usado como uma defesa. Absorve 25 de dano para cada ataque o restante passa e o usuário recebe esse dano.

Requer: próximo a uma grande porção de água ou pagar pela materialização.

Técnica usada para uma defesa total. o usuário faz os selos necessários e invoca uma forte, e gigante corrente d'água na frente dele, que corre de baixo para cima protegendo toda sua frente.

Rank A

-Suton ; Daibakufu no Jutsu (Técnica da Grande Cachoeira) WILL/MD

Custo: 26

Dano: 3d+2 + teste de afogamento + efeito área + projeção

Efeito: -2 Def

Sel.: 5 turnos

Alcance: 4 a 9 metros

Um Jutsu de grande poder, aonde o usuário invoca uma gigantesca coluna de água, com uma corrente muito forte que abate os inimigos sem perdão, o alvo é rodeado totalmente por água, e normalmente vai parar bem longe.

Suton ; Goshokuzame (Técnica dos Tubarões Famintos) WILL/MD

Custo: 20

Dano: 5*2d bal (todos defensáveis porem com o redutor do anterior)

Efeito: caso o alvo esteja na água Def – 2 (devido a vel dos tubarões)

Requer: Estar em rios, lagos etc, e o alvo bem próximo a esse local.

Alcance: Até + de 10 metros, dependendo da água.

Sel.: 3 turnos

Um Jutsu de bom poder. O usuário coloca os dedos de frente para a água, a água se torna condensada, e então tubarões de água são formados de cada um de seus dedos, e vão em direção ao seu alvo prontos para mordê-lo.

Suton - Suirou no Jutsu WILL/MD

Custo: 25

Efeito: caso o alvo seja pego estará preso impossibilitado de fazer qualquer ação a não ser ver e falar. O usuário poderá desferir golpes com os outros

membros porem com redutor de -3 e a cada movimento ou defesa devera terá que fazer um teste de AGI-1 para não se deslocar e cancelar o jutsu. As defesas do usuário terão um redutor de -3.

Sel.: 1 turno

Usuários: Zabuza.

Ninjutsu no qual o usuário usa a água para aprisionar o alvo o usuário tem que manter o corpo tocando a prisão de água para manter ela ativada, se o contato se quebrar o alvo é solto. (Elemento da Água - Prisão de Água).

Doton - Elemento Terra

Rank D

-Doton ; Iwa no Yoroi (Armadura de Pedra) WILL/D

Custo: 8

Efeito: +3RD + 1DP - 3Desl + 1 dano soco e chute

Requer: lama e pedra no momento do jutsu

Sel.: 5 turnos

Duração: 2h

O ninja coleta uma mistura de pedras e lama para cobrir seu corpo. A armadura tem uma poderosa defesa, porém deixa o ninja lento devido ao seu peso, restringindo alguns movimentos.

- Doton; Bunshin no Jutsu (Clone de Pedra) WILL/D

Custo: 1 O so pode criar um.

Efeito: +4RD +2DP -4Desl -4AGI +2 dano socos e chutes

Um jutsu que cria um único clone de pedra surgido do chão. Sua defesa é incrível porém falta Agilidade. O ninja deve sempre estar próximo do clone de pedra para poder controlá-lo.

- Doton; Rikujou Douyou no Jutsu (Tremor Chão) WILL/D

Custo: 2 por hex de raio, depende da intensidade. A metade para manter.

Fraco: uma balançada; custo normal.

Médio: leves danos às edificações; 2x do custo.

Forte: Paredes de pedra racham; 4x do custo

Efeito: Fraco AGI-2 queda. Médio AGI-4 queda + 1 dano. Forte AGI-6 queda + 2 dano. Estes valores são para alvos no chão para os demais devera ocorrer outros redutores a critério do GM.

Duração: 3 turnos

Sel.: 3 turnos

Usando esse jutsu, o ninja leva suas mãos ao chão e enviando chakra para a terra ele se torna capaz de fazê-la tremer por alguns instantes.

- Doton; Doryu Taiga (Rio de Lama) WIL/D

Custo: 2 por 1m raio

Efeito: teste de Ag-1 ou suimen - 1 caso erre o próximo -2/-3/-4

Sel.: 1 turno

Jutsu do tipo "terra" muito comum. O ninja transforma uma pequena área de terra/rocha em lama, fazendo o oponente afundar um pouco ou ainda escorregar.

Rank C

Doton ; Dochuu Eigyo WIL/MD

Custo: 8

Efeito: possibilita se esconder em pedras, paredes de pedra ou ate mesmo no chão dando bônus de + 7 Camuflagem (quando parado) sendo essa só anulada contra a vantagem alfato discriminatório, sharingan ou byakugan. Caso usado para movimentação ele se limita ao deslocamento do usuário depois disso e preciso voltar à superfície. O usuário só pode ficar por HT turnos nessa condição. Caso seja usado para um ataque pelas costas o alvo tem os redutores de ataque surpresa mas o usuário tem um redutor de - 5 devido a sua condição e ainda só podendo atacar pés ou pernas (sem os redutores). Jutsus só penderam ser efetuados se suas mãos estiverem fora da terra. Técnica suplementar e tática, ajuda o ninja para que possa se esconder e se movimentar pequenas distâncias na terra sem que precise cavar ou fazer muito esforço.

-Doton ; Doro Gaeshi (Virada do Chão) WIL/MD

Custo: 7

Efeito: funciona como uma defesa. A parede aparece instantaneamente na frente do usuário bloqueando os ataques com RD 4 PdV 8 porem os danos e este são acumulados ate ela ser destruída. O dano ultrapassado vai direto ao usuário.

Alcance: Até 5 metros pra frente.

Técnica um tanto forte, usada para defesa própria. O Usuário dá uma pancada com as duas palmas das mãos no chão, de forma que levante uma parede de pedra, que pode ajudar a proteger o mesmo de um dano mortal. A defesa, porém, não é perfeita, podendo ser quebrada sem muitos problemas.

Rank B

-Doton ; Doryuudan (Projéteis do Dragão de Terra) WIL/MD

Custo: 22

Dano: 5*2d cont min 6 (todos defensáveis sem redutores)

Efeito: defesas - 2 devido a vel dos disparos

Alcance: 0 até 7 metros

Sel.: 3 turnos

Um jutsu de grande poder, aonde o usuário invoca um pequeno rio de lama, do qual sai a cabeça de um grande dragão feito de lama. Este dragão cospe projéteis de lama muito fortes, que podem causar grandes danos. O dragão, após cuspir os projéteis, some.

Doton - Doryou Dango WIL/MD

Custo: 2/4/8 x2/x4/x6 para aumentar o raio em 2m

Dano: 1d-1/2d-1/2d+2 cont

Alcance: 0 até 7 metros

Sel.: 1/2/3 turnos

Usuarios: -

Esse jutsu cria uma rocha usando a terra em volta, quando arremessada, ela explode e cobre uma grande área. (Elemento da Terra - Ataque de Barro)

-Doton ; Doryuu Heki (Parede de Pedra) WIL/MD

Custo: 15 + 1/2 para cada 2m de largura expandida

Efeito: funciona como uma defesa. A parede aparece instantaneamente na frente do usuário bloqueando os ataques com RD 10 PdV 20 porem os danos são acumulados ate ela ser destruída. O dano ultrapassado vai direto ao usuário.

Alcance: Até 5 metros à frente.

Um jutsu semelhante ao Doton ; Doro Gaeshi, porém em sua versão mais forte.

O usuário realiza os selos e cospe uma linha de lama a sua frente, em seguida a lama cresce como uma grande parede rochosa, criando uma ótima defesa.

-Doton Kekai ; Dorou Doumu (Barreira de Terra ; Prisão da Cúpula de Terra)

WIL/MD

Custo: 20

Dano: 1 chakra por turno para cada alvo

Efeito: A parede tem PdV igual a 15 e RD 6 (parede somente armas grandes são capazes de provocar dano. Ela toma danos de qualquer modo, porém pode ser reparada com o uso de chakra. Cada 1 CP regenera 1 de HP dela. O usuário por turno recebe o chakra dos alvos. Existe porem um ponto onde a regeneração não eh instantânea mas sim demora 1 PdV por turno.

Alcance: 0 a 10 metros

Sel.: 4 turnos

Jutsu de extremo poder e ótima para confinar inimigos. O usuário deste jutsu, bate as mãos no chão e faz com que surja da terra uma gigantesca "bola" de terra grossa, prendendo o(s) alvo(s) dentro da mesma.

A ligação é tão grande, que o usuário deve ficar com as mãos na parede da prisão, e pode reparar qualquer e todo dano que ela tomar, usando seu chakra, passando o mesmo pelas paredes rochosas.

Rank A

-Doton ; Yomi Numa (Pântano do Submundo) WIL/MD

Custo: 30

Efeito: um pantano extremamente profundo 5m sendo capaz submergir grandes objetos. Para alvos os testes de Ag-2 ou suimen – 2 caso erre o próximo –3/-4/-5. Caso o usuário não passe nos teste ele estará submerso sendo necessário vencer 3 teste de G com dificuldades –6/-4/-2 (reduzidos a cada resultado decisivo). Novas tentativas podem ser feitas, mas a cada turno debaixo da terra perdesse –1 fadiga e –1 PdV (reduzores efetivos nos testes). Área: um raio de 10 m do ponto de referencia.

Alcance: ate onde o usuário puder ver.

Sel.: 3 turnos

Jutsu do elemento Doton muito forte. O usuário cria um lamaçal do nada, simplesmente realizando os selos. Ao contrário do seu Jutsu criador, este pântano é muito denso, grande o suficiente para prender até os maiores Kuchioses invocados.

-Doton ; Doro Gaeshi (Mausoléum de Terra) WIL/MD

Custo: 28

Dano: 3d+2 cont + soterramento + sufocamento + efeito área (10 m largura)

Efeito: Def – 2. Caso o usuário seja pego é necessário vencer 3 teste de 6 com dificuldades –5/-3/-1 (reduzidos a cada resultado decisivo). Novas tentativas podem ser feitas, mas a cada dois turnos debaixo da terra perdesse –1 fadiga e –1 PdV (redutores efetivos nos testes).

Sel.: 4 turnos

Alcance: Varia de 5 a até 10 metros.

Técnica muito forte para os usuários de Doton, o usuário bate com as mãos no chão e manda uma gigantesca "onda" de terra, que vai em direção ao seu alvo. A onda é grande, chegando ao tamanho de um grande mausoléum, destrói tudo a sua frente.

Katon - Elemento Fogo

Rank D

-Katon ; Goukakyuu no Jutsu (Técnica Da Grande Bola de Fogo) WIL/D

Custo: 2/5/8 chakra

Dano: 1 d/2d/3d fogo

Selamento: 1/2/3 s min 1

Alcance: 0 até 6 metros

Técnica bem comum, e provavelmente base do elemento Katon. Com esta técnica, o ninja incha o peito com seu chakra, e em seguida expelle uma grande bola de fogo, que queima o quanto o ninja soprar.

Katon Bhushin WIL/D

Custo: 5 cada

Efeito: atrib – 3

O usuário cria bushins compostos de fogo, Cada clone tem todos os atributos iguais a -3 do ninja original. Eles não podem atacar, mas podem usar jutsus de fogo. Servem de distração e são idênticos ao ninja original. Caso destruídos, simplesmente se transformam em cinzas. Precisam estar próximo ao ninja original para poderem ser controlados.

Rank C

Katon - Chibari Muchi no Jutsu (barbante de fogo) WIL/D

Custo: 8

Dano: idem a chicote + 2 fogo

Efeito: o usuário fica imobilizado e usa as duas mãos para coordenar os movimentos do chicote de fogo. Área de efeito igual a 3m raio do usuário.

Sel.: 2 turnos

Duração: 1 cena

Após excutar os “ins, o usuário cospe uma linha de fogo, que pode ser manipulado como um chicote. O usuário não pode se mecher, mais pode comandar o chicote para vários locais. O chicote pode chegar no máximo a 6 metros”.

-Katon ;Housenka no Jutsu (Fogo Místico da Fênix) WIL/D

Custo: 5/1 2

Dano: 3x1 d6/3x2d6 (todos possíveis de ser defendidos separadamente)

Sel.: 1/2 turnos

Alcance: 0 até 8 metros

Técnica de fogo em que o usuário emite várias bolas de fogo explosivas de sua boca. Esse jutsu pode ser combinado com projétils (kunais, shurikens, senbons) que se camuflam entre as chamas. Gasta 4 chakra por bola de fogo. Cada bola de fogo causa INT+3 de dano sem direito a absorção por Vitalidade.

-Katon ; Ryuuka no Jutsu (Técnica do Dragão de Fogo) WIL/D

Custo: 1 5

Dano: 2d+2

Efeito: As defesas normais são impossíveis

Requer: que já se tenha prendido o usuário com as Kunais com linhas (funciona como baloediras, mas é preciso prender em algum lugar)

Jutsu aonde o usuário manda pequenas linhas shinobis pelo chão, prendendo o inimigo e em seguida soprando uma grande onda de Fogo, que corre tanto pelos fios quanto pelo ar, queimando o inimigo.

Rank B

-Katon ; Karyuu Endan (Técnica do Réptil de Fogo) WIL/MD

Custo: 1 5 chakra

Dano: 3d6+2 efeito continuo + queimaduras

Sel.: 4 turnos

Requer:

Técnica de grande poder aonde o ninja realiza vários selos e em seguida cospe uma onda flamejante que toma a forma de a cabeça de um grande dragão flamejante, a boca engole o alvo sem dó.

Sistema: Gasta 7 CP, o usuário faz os selos e em seguida cospe um dragão de fogo. As chamas causam Int+ 7 de dano, não podem ser absorvidas.

Rank A

-Katon ; Karyuudan WIL/MD

Custo: Doryuudan + 15

Dano: 5*3d cont min 8 (todos defensáveis sem redutores)

Efeito: defesas – 3 devido a vel dos disparos

Alcance: 0 até 7 metros

Jutsu especial, que necessita de uma combinação. O Usuário primeiro precisa usar Doton ; Doryuudan, e em seguida jogar suas chamas do Karyuudan em cima das bolas de lama do Doryuudan. Fazendo isso, as bolas de lama passa a virar fortes projéteis flamejantes, parecidos quase que com meteoros.

Sistema: Precisa usar uma combinação, de Doryuudan com Karyuudan. Feito Doryuudan, o usuário acrescenta que vai usar seu Karyuudan,

Fuuton - Elemento Vento

Rank D

-Fuuton ; Fuusajin (Ventania Empoeirada) WIL/D

Custo: 2

Efeito: objetos retornam ao dono com –2 dano. O alvo deve rolar um dado de 6 caso caia 1 ou 2 ele fica sego o próximo turno.

Requer: Leque gigante

Usando um leque gigante, o ninja é capaz de produzir uma ventania cheia de poeira que serve para empurrar shurikens ou kunais de volta contra quem as lançou ou ainda cegar temporariamente o oponente devido a partículas de poeira do ambiente.

- Fuuton; Kaze Ya no Jutsu (Flecha de Vento) WIL/D

Custo: 5 por flecha Max 3

Dano: 1d + 1 perf cada

Efeito: Def – 2 devido a Vel

O ninja molda chakra e sopra nele, de modo a criar uma espécie de flecha de vento e lançar contra o oponente a partir de sua boca. Como a flecha é translúcida, é dificilmente detectada e esquivada.

Fuuton; Kaze Tama no Jutsu (Disparo de Vento) WIL/D

Custo: 10

Dano: 5*1d6 cont

Sel.: 1 turno

O ninja molda chakra e sopra nele em pequenas quantidades, criando espécies de balas e lançado-as contra o oponente a partir da boca. Pode-se também moldar chakra nas pontas dos dedos de modo a lançá-los com petelecos, criando balas de vento em compressão.

Fuuton - Kamaitachi no Jutsu WIL/D

Custo: 4

Efeito: objetos retornam ao dono com –2 dano. O alvo deve rolar um dado de 6 caso caia 1 ou 2 ele fica sego o próximo turno.

Usuarios: Temari.

Descrição: Rajada de vento usada pela Temari, mas não é necessário usar um leque! (Elemento do Vento - Vento Devastador).

Rank C

-Fuuton ;Mugen (Poeira de Vento) WIL/MD

Custo: 10

Dano: 1d+2 bal na área de menor RD (isso porque os cortes são em todo o corpo sendo assim mais efetivos onde for menor)

Efeito: efeito área (formato triangular) + disputa entre NH vs ST dos alvos caso derrota efeito Queda (como feito em Assou Tai Rank A) + para aqueles que tiverem sucesso na disputa outra disputa entre NH vs HT caso derrota o alvo fica cego no próximo turno.

Técnica semelhante ao Goukakyuu No Jutsu. O usuário infla o peito com chakra, e exala um grande e forte vento, que pode cortar e arremessar os alvos longe.

Rank B

Fuuton - Renkuudan WILL/MD

Custo: 18

Dano: 3d-2 efeito continuo + queda

Sel.: 2 turnos

Usuários: -

Descrição: o usuário inala uma grande quantidade de ar e chakra e o expele com muita velocidade, causando uma explosão no momento do impacto, dependendo da força é possível ver o chakra junto (Elemento do Vento - Projétil de Ar)

Rank A

Fuuton - Kaze no Yaiba WILL/MD

Custo: 27

Dano: 2d+2 bal

Efeito: as laminas de ar quase que desconsideram totalmente o RD do alvo, 1/2 dele é efetivo. Arena 3m de raio.

Sel.: 3 turnos

Usuários: -

Descrição: um ninjutsu usado por ninjas da areia, no qual forma um furacão cortante e vai em direção ao oponente diferente da espada real que pode encontrar alguma resistencia, a espada de vento pode cortar tudo sem dificuldade. (Elemento do Vento - Espada do Vento)

Raiton - Elemento Trovão

Rank D

- Raiton; Meshirai no Jutsu (Invocar Relâmpago) WIL/D

Custo: 6

Dano: 2d -2 + anula RD da armadura metálica

Efeito: O relâmpago ataca o alvo mais próximo do usuário não importando quem seja.

Sel.: 1 turno

O ninja impulsiona suas mãos contra o chão e cria uma grande quantidade de eletricidade estática que, somada ao chakra envolvido no jutsu, faz com que um relâmpago surja no chão e corra contra o alvo mais próximo, geralmente.

- Raiton; Odoiri Rakurai no Jutsu (Relâmpago Saltitante) WIL/D

Custo: 8

Dano: 2d -2 + anula RD da armadura metálica

Efeito: relâmpago teleguiado (no caso o teste de Nh ainda é necessário, mas o jutsu não para de atacar o usuário até acertá-lo ou quando acertar outra coisa)

Sel.: 1 turno

O ninja impulsiona sua mão contra o chão gerando eletricidade estática. Usando seu chakra ele é capaz de criar um relâmpago que salte do chão e corra diretamente contra um alvo específico.

Rank C

-Jouro Senbon (Chuva de Agulhas) WIL/MD

Custo: 10

Dano: 1d+1 perf

Efeito: o dano é baixo porém este significa várias as vezes dezenas de agulhas no corpo do alvo. Por isso a cada 1 dano os atrib físicos ficaram com -1. O Desl -1 a cada 2 de dano. Jutsu terão seus turnos ampliados na proporção dos danos. O alvo perde o mesma quantidade de dano em turnos para retirar as agulhas anulando os redutores. Tem efeito área com 2m de raio. O aparo do alvo fica a -5 contra esse jutsu.

Requer: Requer um guarda-chuva ou algo similar.

Sel.: 2 turnos

Esta técnica é na verdade usada normalmente em conjunto com um guarda-chuva. O shinobi atira sua sombrinha no ar e faz com que ela gire, atirando muitas agulhas em quem for pego. A chuva de agulhas é extensa, porém as agulhas não machucam tanto.

-Ninpou: Raigeki no Yoroi (Armadura de Choque) WIL/D

Custo: 13/7

Efeito: Cria uma armadura elétrica que dá um bônus de DP +4. Todo ataque direto na pessoa causa 2d-1 (anula armadura metálica) de dano, e todo ataque

de água usado diretamente na pessoa causará uma condução elétrica direta em quem usou, causando dano na mesma. O usuário fica protegido porém não pode se mover apenas lhe restando o outro braço.

Duração: 4 turnos, e depois deve ser refeita.

Requer: arma metálica ou algo similar sendo girada e clima chuvoso.

Sel.: 1 turnos

Uma técnica de ótima utilização. O usuário precisa primeiramente de uma espada ou arma metálica, ele então a gira em cima de sua cabeça, criando uma estática que atrai raios. Os raios se focalizam nas lâminas, que giradas fazem com que o corpo da pessoa seja envolto por uma armadura elétrica, formada totalmente por choque.

Raikyuu (Bola Elétrica) WIL/D

Custo: 2/4/8 efeito area x2/x4/x6 para + 1 m raio

Dano: $1d - 1/2d - 2/2d + 2$

Efeito: anula RD da armadura metálica

Sel.: 1/2/3 turnos

Requer: Esta técnica necessita de uma espada ou qualquer arma metálica para ser utilizada.

O Usuário ergue sua espada no ar, atraindo mais raios a seu favor, e então a concentra na ponta da lâmina, formando uma bola elétrica. Esta bola é diretamente arremessada no inimigo, e pode ferir gravemente se pegar de jeito.

-Yaraishin (Parafusos Noturnos Rápidos) WIL/D

Custo: 15

Dano: $1d + 1$ perf

Efeito: o dano é baixo porém este significa varias as vezes dezenas de agulhas no corpo do alvo. Por isso a cada 1 dano os atrib físicos ficaram com -1 . O Desl -1 a cada 2 de dano. Jutsu terão seus turnos ampliados na proporção dos danos. O alvo perde o mesma quantidade de dano em turnos para retirar as agulhas anulando os redutores. Sendo um ataque inusitado o primeiro contato com esse jutsu eh tratado como ataque surpresa -5 Def (aparar -8). depois é apenas estranho -3 Def (aparar -5).

Sel.: 3 turnos

Uma técnica de ótima utilização. O usuário faz com que pregos saiam diretamente do chão para cima, na cara de seu inimigo. Estes pregos vem em grande quantidade e são muito difíceis de serme esquivados.

Rank B

Raizou ikazuchi wo utte WILL/MD

Custo: 22

Dano: $5 * 1d$

Efeito: anula RD da armadura metálica + muito rápidos -2 Def

Requer: condutor

Sel.: 3 turnos

Usuários: Raiga.

Descrição: O usuário dispara vários e pequenos raios, porém com muita força, pelo chão que vão à direção exata do oponente. (Golpe do Trovão).

Ikazuchi no Kiba WILL/MD

Custo: 28

Dano: 3d+2

Efeito: anula RD da armadura metálica + impossibilita aparo e salto + o RD alvo é o menor existente no alvo (é um raio!!!)

Requer: condutor

Sel.: 4 turnos

Usuários: Raiga.

Descrição: Um enorme trovão cai das nuvens que ficam negras, em direção ao inimigo. (Dentes do Trovão).

Rank A

-Rairyuu no Tatsumaki (Furacão do Dragão Elétrico) WIL/MD

Custo: 32

Dano: 5*2d

Efeito: área 1m raio em volta do usuário + anula RD da armadura metálica + Def-4 (vortex) + queda 2/3/4m dependendo de quantas vezes ele esquivou + o RD alvo é o menor existente no alvo (é um raio!).

Requer: condutor

Sel.: 4 turnos

Uma técnica de grande potência. O Usuário precisa de uma espada ou arma metálica para atrair os raios. Depois de atrair, a pessoa começa a acumular a eletricidade, que forma um gigante dragão feito totalmente de eletricidade. Este dragão cria um vórtex em sua volta, acumulado de eletricidade. Normalmente atrai chuvas e tempestades.

Vila Secreta do Som - Oto

Rank D

-Zankuuha (Ondas de Ar decapitantes) WIL/D

Custo: 3

Efeito: a cada 1 de diferença no NH o alvo é deslocado para trás em 1m. Em cada metro é feito um teste aleatório que depende do local (cidade 40%, floresta 50%, planície 20%, montanha 40%, savana 30%, deserto 10%) que caso seja positivo o resultado tal distância em metros é transformado em queda ocorrendo assim o dano do impacto.

Requer: Condutor

Jutsu utilizado no anime pelo personagem do Som; Zaku Abumi. Usando as ventas de ar na palma das mãos (usuários devem definir como usam esta técnica, usando algo semelhante), o usuário manda um forte tornado diretamente no inimigo, podendo cortar, até mesmo, rochas.

Sistema: Gasta 3 CP. O dano é INT + 2. Pode ser aprimorado. Dificuldade + 1 na esquiva, devido a velocidade.

Rank C

-Zankyokukuuha (Ondas de Ar Decapitantes Extremas) WIL/D

Custo: 8

Dano: + 1 d cont na queda

Efeito: a cada 1 de diferença no NH o alvo é deslocado para traz em 1 m. Em cada metro é feito um teste aleatório que depende do local (cidade 40%, floresta 50%, planície 20%, montanha 40%, savana 30%, deserto 10%) que caso seja positivo o resultado tal distancia em metros é transformado em queda ocorrendo assim o dano do impacto.

Requer: condutor

Jutsu utilizado pelo ninja da vila do Som, Zaku Abumi. Uma variação do Zankuuha, pode ser aprendido logo que o Zankuuha atingir o Nível 3 de aprimoração. O usuário, assim como no Zankuuha, manda tornados de ar diretamente nos inimigos, porém maiores e com maior poder destrutivo.

Sistema: Pode atingir mais de um inimigo. Dano é INT + 2, Gasta 5 CP. Pode ser aprimorado. No primeiro Nível atinge no máximo 2 oponentes.

-Kyoumeisen (Ondas de Som Vibrantes) WIL/D

Custo: 8

Efeito: Def-5 (Def normal para a encenação) + nausea

Requer: estabeleça a forma como esse jutsu ocorre (como num ataque direto feito com as mãos)

Jutsu usado pelo shinobi do Som, Dosu Kinuta. (Deve se especificar como o usuário causa as vibrações de Som). O usuário usa seu Chakra para que possa causar ondas de som de mais de 150 megahertz diretamente no ouvido do oponente. A vítima que sofrer disto, pode ficar confusa, tonta, e vomitar sem parar. Dificilmente se evita isto tapando os ouvidos, pois as vibrações podem ir diretamente pela água do seu corpo.

-Senei Jashu (Mãos de cobras sombrias) WIL/MD

Custo: 14

Dano: 3*1 d+2 bal

Efeito: alcance de 2m à frente + uma única defesa caso haja erro o alvo recebe os três golpes.

Sel.: 1 turno

Jutsu utilizado por Orochimaru, e Anko no anime. O Usuário expelle Cobras saem das suas mangas e vão em direção ao alvo.

-Chakra Kyuun Jutsu (Técnica da Absorção de Chakra) WIL/D

Custo: 10 chakra a cada uso

Efeito: dano de soco (anula RD) é desferido sobre o chakra do alvo que é absorvido pelo usuário.

Usuários: Yoroï.

Jutsu usado por um dos shinobis do Som, durante a fase de eliminatórias do Chuunin Shinken. O usuário fixa as mãos no rosto da vítima, fazendo com que a mesma comece perder chakra.

Rank B

-Kusanagi no Tsurugi (Espada Longa dos Céus) WIL/MD

Custo: 7/4 por turno

Dano: depende da espada

Efeito: espada dançante com ST 12 e DX 14 e Desl 4.

Requer: que o usuário simule os movimentos com uma das mãos + a área de controle é de 3m raio em volta do usuário.

Um jutsu excelente para usuários de espadas, usado por Orochimaru durante a luta dele contra Sandaime. O Usuário usa seu chakra para levitar sua espada (apenas a SUA espada), podendo controlar ela, para que volte para sua mão ou para que ataque um inimigo. Gasta 4 CP, e a espada pode se mover INT metros por turno.

Shikon no Jutsu. (Habilidade Inoperante da Alma). WIL/MD

Custo: 12 chakra

Efeito: finge de morto

Usuários: Kabuto.

Descrição: Uma técnica em que o usuário pode controlar os corpos de oponentes, fazendo sua batida dos corações parar por um período de tempo curto. Parece que está morto, serve para enganar o inimigo e permitir meios de escapar se uma missão aconteceu de forma errada.

Requerimento: (proibido)

Genjutsu

Rank C

-Nemuri (Mão do Sono) INT/D

Custo: 14

Efeito: disputa entre NH vs HT do alvo resultando em sono profundo de 1d+1 de horas

Requer: a pessoa não pode desconfiar de um ataque

O usuário coloca a mão sobre o ombro da pessoa desprevenida, fazendo com que a mesma entre em um sono profundo.

Jutsus Medicinais



Rank C

Shousen Jutsu (Técnica da Mão Mística) WILL/D

Custo: 3/6/9/12

Efeito: 1/2/3/4 PdV recuperados + estanca ferimentos superficiais

Requer: Medicina 13+ e Anatomia 13+, Cirurgia 12+

Jutsu básico, usado por praticamente todos ninjas medicinais. O usuário cria um chakra verde em volta de suas mãos, e encosta no ferimento que está em seu próprio corpo ou no corpo de outros, aliviando dores, inchaços, roxos, cortes em etc. Existem boatos de que ninjas que masterizaram a técnica fazem até mesmo cirurgias impossíveis.

Rank B

-Chakra no Mesu (Bisturi de Chakra) WILL/MD

Custo: 28

Dano: 1d

Efeito: + anula qualquer RD + demora 2 turnos para fazer efeito + a partir do turno do dano o alvo recebe 1 de dano por turno até 4 + os redutores desse golpes são permanentes até o alvo receber tratamento médico ou se possuir uma regeneração fora do comum.

Requer: Medicina 14+ e Anatomia 15+, Cirurgia 14+

Sel.: 1 turno

Concentrando Chakra nas mãos, o usuário consegue fazer com que suas mãos fechadas fiquem afiadas como bisturis. Porém, o dano é interno, geralmente são cortados músculos, tendões, veias e em poderes mais fortes até mesmo órgãos. Uma técnica que deve normalmente ser usada com cuidado, e que requer conhecimento medicinal para saber onde e como bater.

Ikagaku no Jutsu-Jutsu WILL/MD

Custo: 4 cura 3 PdV / 4 cura venenos normais/ 3 enfermidades

Efeito: possuindo os ingredientes ele consegue instantaneamente através do chakra formar a pomada ou o liquido remédio com efeitos diversos.

Requer: Naturalismo 14+ Medicina 14+ Veneficio 14+

Sel: 4 turnos

Usuários: -

Descrição: Permite usar ervas para fabricar pomadas e remédios, sem precisar passar pelos métodos comuns de fabricação, embora necessite desse conhecimento para ser utilizado.

Chiyute no Jutsu WILL/MD

Custo: 16 para 5 PdV/20 para 6 PdV/ 24 para 7 PdV/ 28 para 8 PdV/ 32 para 9 PdV/ 36 para 10 PdV.

Efeito: é capaz de tratar enfermidades graves, mas com restrições. Capaz de estancar ferimentos medianos. Não é capaz de curar lesões, mas sim amenizar.

Requer: Medicina 16+ Anatomia 16+ Cirurgia 16+

Sel.: 5 turnos

Usuários: Tsunade e outros médicos presentes no anime.

Descrição: Ninjutsu usado por ninjas médicos, esta técnica permite ao ninja curar as feridas juntando o chakra nas suas mãos. Quanto mais habilidoso seja o ninja, ele pode curar feridas cada vez mais críticas, usada também pelo clã Houki. Pode curar a si mesmo.

Punho Desintegrador WILL/MD

Custo: 28 + ampliação

Dano: soco ou chute (baseado em WILL)+ Ampliação de Força

Efeito: Golpes corpo a corpo (sem armas) anulam RD de estrutura não vivas (parede, chão, armaduras etc). Efeito projeção ampliado: a cada 2 de dano o alvo projeta 1 metro (e não a cada 8). Nesse golpe o ST é alterada por WILL e pode ser expandido com o uso de chakra. O aumento da força é intantaneo (ou seja, deve ser pago a cada uso) e se da na proporção +1 para cada 2 de chakra até +10.

Requer: Controle Perfeito do Chakra, Taijutsu Rank C, Química 17+, Medicina 17+ e 4 jutsus medicinais com NH 16+.

Efeito: instantâneo.

Um dos mais poderosos jutsus desenvolvidos por Tsunade. Eles conciste em criar uma poder gigantesco a partir de braços e pernas parecido com super força!!! Na verdade o poder funciona diferente e tem como base a quebra das moléculas do alvo com o uso do chakra do usuário e de ampliação da força graças à concentração de chakra nos membros do mesmo. Essa técnica requer grande estudo e dedicação que estão demonstradas em seus requisitos.

Rank A

-Chikatsu Saisei no Jutsu (Técnica da Ressucitação Regenerada) WILL/MD

By LOUIZ 56

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Custo: 45 de cada shinobi

Dano: Cura completa

Efeito: é capaz de tratar enfermidades graves, sem restrições. Capaz de estancar ferimentos graves. Sendo capaz de curar lesões.

Requer: necessita de 4 shinobis medicinais com Rank A
Requer: Medicina 18+ Anatomia 18+ Cirurgia 18+

Sel.: 1 hora

Técnica muito forte, usada para ferimentos graves aonde normalmente há muita perda de sangue e músculo.

Mais parecendo um ritual, a pessoa fica deitada em um círculo de escrituras e o(s) ninja(s) medicinal(ais) se concentram para que possam fechar o ferimento.

Inyu Shometsu (Técnica da Destruição Do Ferimento) WILL/MD

Custo: 45 chakra cura completa

Efeito: instantâneo + cura completamente a lesão

Requer: Medicina 18+ Anatomia 17+ Cirurgia 17+

Ninjutsu médico fortíssimo de regeneração. O personagem concentra o chakra aonde foi ferido, e pode se regenerar sem muitos problemas, reconstituindo todas as células necessárias.

Chuususei Biribiri. WILL/MD

Custo: 36 chakra

Efeito: Alvo com DEX e AGI – 7. Ata selamentos são prejudicados – 7. As Defesas –5.

Requer: Taijutsu Rank C, Medicina 15+ Anatomia 18+ Cirurgia 16+

Usuários: Tsunade.

Descrição: 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.
Requerimento: possuir todas as técnicas medicinais ate o rank B.

Souzu Saisei WILL/MD

Custo: chakra já acumulado na testa durante o tempo é necessário acumular 50 chakra.

Efeito: necessário acumular 4 chakra por dia.

Requer: Medicina 19+ Anatomia 18+ Cirurgia 19+

Sel.: 3 turnos

Usuários: Tsunade.

Descrição: 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 destruidas. A reformação rápida que resulta é capaz de regenerar órgãos danificados e as feridas sérias interior do corpo. Infelizmente, o uso desta habilidade encurta também a extensão de vida. (Idade).

Vantagens e Desvantagens GURPS

Nesse capítulo será colocado todas as vantagens e desvantagens remanescentes do sistema original gurps. Assim nenhuma das vantagens e desvantagens não colocadas nessa lista devera ser utilizada nesse novo sistema. Isso porque suas atribuições foram assimiladas pelos novos atributos e assim se tornaram inúteis.

Nome	Custo
Ambidestria	10 pontos
Antecedentes Incomuns	10 ou + pontos
Aparência Atraente	5 pontos
Audácia	2 pontos nível
Bom senso	10 pontos
Cálculos instantâneos	5 pontos
Clericato	5 pontos ou mais
Riqueza Confortável	10 pontos
Aparência Elegante	15 pontos
Empatia	15 pontos
Empatia com animais	5 pontos
Equilíbrio Perfeito	25 pontos
Estilos Marciais	Variável
Facilidade para línguas	2 pontos/nível
Fadiga extra	3 pontos por ponto de fadiga
Fleuma	15 pontos
Hipoalgia (Alto limiar de dor)	10 pontos
Imunidade	10 pontos
Imunidade legal	5, 10, 15 ou 20 pontos
Intuição	15 pontos
Longevidade	5 pontos
Memória Eidética	30 ou 60 pontos
Muito bonito	25 pontos
Muito Rico	30 pontos
Noção do perigo	15 pontos
Noção exata do tempo	5 pontos
Olfato/paladar aguçado	2 pontos por ponto de bônus
Ouvido aguçado	2 pontos por ponto de bônus
Poderes legais	5, 10, 15 pontos
Podre de Rico	50 pontos
Prontidão	5 pontos por ponto de bônus
Recuperação Alígera	5 pontos
Reflexos em combate	15 pontos
Reputação	5 pontos por nível de bônus na reação
Resistência psíquica	2 pontos o nível
Rico	20 pontos
Senso de direção	5 pontos
Sorte	15 ou 30 pontos

The Same

Status	5 pontos por nível
Talento musical	1 ponto por nível
Talento para a matemática	10 pontos
Ultraflexibilidade nas juntas	5 pontos
Vida extra	5 pontos por ponto de vida
Visão aguçada	2 pontos por ponto de bônus
Visão noturna	10 pontos
Visão Noturna	10 pontos
Visão Periférica	15 pontos
Visão Umbrosa	25 pontos
Voz melodiosa	10 pontos
Zerado	10 pontos

Vantagens e Desvantagens NARUTO

A seguir será apresentada toda a nova gama de vantagens e desvantagens exposta no anime e manga afim de criar personagens próximos dessa ambientação. A base para a criação das novas vantagens foi o GURPS SUPERS porem muito foi criado e outros foram baseados nos aprimoramentos expostos no sistema DAEMON.

Algumas vantagens não poderão ser compradas conjuntamente num único personagem isso porque esse acúmulo destas poderia desequilibrar uma campanha bem como não condiz com o que acontece no anime. Um exemplo expõem a relevância disso imagine se Sasuke alem de ser gênio possui se o controle perfeito de chakra da Sakura e a Kiuubi do Naruto!!!!!! Mas é claro que o mestre terá todo o direito de anular tais entraves.

Outra limitação criada na compra das vantagens sera através da experiência e idade do personagem representada pelo título do mesmo. Assim muitas vantagens só serão permitidas para personagens Chunins e outras apenas para Jounins.

Primeiro cabe ressaltar sobre a afinidade de cada personagem tem sobre um dos cinco grande elementos. Todo pessoa quando nasce tem em seu chakra uma afinidade por um dos cinco elementos – fogo, água, terra, vento e raio. Assim ele é capaz de gerar jutsus elementais somente dos elementos dos quais tem afinidade. Somente quando se chega a um estágio mais avançado de experiência e treinamento (chunin e jounin) é possível usar mais de um elemento. Porem o uso do elemento de afinidade só é possível quando se treina a manipulação da natureza do chakra (explicada nas vantagens apresentadas a seguir).

A exceção a esta regra ocorre com algumas linhagens avançadas que possuem um dom natural por um elemento e assim não precisam da vantagem manipulação da natureza para criar jutsus elementais (exemplo: clã Uchiha). É claro que para criar jutsus de um novo elemento o usuário, mesmo de linhagem avançada, precisa dominar a manipulação do chakra.

Quando o mestre achar oportuno devera fazer um teste para definir o elemento de afinidade inicial do PC. Para isso rola um dado de seis onde cada numero corresponde a um elemento. Isso deve ser feito para cada personagem. Porem saber qual eh seu elemento não faz do personagem capaz de gerar jutsus do mesmo. Para isso é necessária a vantagem manipulação da natureza

Vantagens

Manipulação da Natureza do chakra (elemento)

Capacidade do usuário em transformar chakra comum em chakra elemental (isso libera a aquisição de jutsus elementais e a criação de novos). Isso requer muito tempo em treinamento (dias para gênios e semanas, às vezes, meses para shinobis normais). Além disso, em geral, essa categoria é ensinada somente a shinobis chunins. Deve se comprar essa vantagem para cada elemento de afinidade. Requisito essencial para criação e uso de jutsus elementais.

Custo: 30 para o primeiro elemento/+30 para o segundo/Chunin +40 para o terceiro/Jounin +50 o quarto.

Gênio PLENO

Alguns poucos indivíduos nascem com o dom para serem ninja. Para eles tudo é mais simples, mais intuitivo como simplesmente respirar. Em pouco tempo esses shinobis se tornam especialistas capazes de aprender e criar jutsus numa velocidade descomunal. Mais ainda possuem uma eficácia nos jutsus fora do comum e se tornam, na maioria das vezes, lendas aclamadas em todos os Países ou bestas temidas pelos quatro cantos. Esses indivíduos tem +2NH em ninjutsu, taijutsu, genjutsu; e também + 6 em teste de aprendizagem, criação e treinamento. Além disso o custo das vantagens manipulação da natureza e da forma do chakra é metade do valor. Não se pode comprar Fracassado, Determinado ou Controle Perfeito do Chakra conjuntamente a essa vantagem.

Custo: 130

Gênio em uma TÉCNICA

Alguns shinobis podem não ser gênios plenos, mas possuem uma compreensão comparável a eles em uma das Técnicas. Possui +2NH em ninjutsu ou taijutsu ou genjutsu; e + 2 em teste de aprendizagem (na técnica escolhida), criação (na técnica escolhida) e treinamento. Não se pode comprar Fracassado, Determinado ou Controle Perfeito do Chakra conjuntamente a essa vantagem.

Custo: 60

Fracassado

Somente um shinobi com um passado ruim ou com um presente sofrível pode ter essa vantagem. Na verdade ela consiste em elevar a dedicação, o empenho e mesmo o tempo dos treinamentos devido à necessidade do PC em buscar reconhecimento seja interno, externo ou ambos. Assim é necessário ter um objetivo muito forte conduzindo a vida desse shinobi. Essa vantagem interfere totalmente a interpretação do personagem como também acarreta pesares a ele. Tais problemas podem ser indisposição e punições (menos Fadiga durante as missões, por exemplo) durante missões por esse extremo treinamento, algumas contusões dentre outros problemas a critério do mestre. Essa vantagem dá um treino a mais por sessão de jogo e + 2 em treinos durante o jogo. Essa vantagem é comprada de acordo com o tempo necessário para que essa superação seja alcançada. Pode-se ampliar esse tempo durante o jogo, mas deve ser mais custoso e necessita de um motivo na história, também a critério do mestre. Mas os mestres devem cobrar esses pesares constantemente, caso a opção seja de cobrança externa, ou seja, é feito pelo meio no qual ele vive (isso exige muito do mestre por isso ele pode obter por não aceitar essa vantagem nessas condições). Neste formato o meio social onde ele vive por um motivo justo (incluído na história) irá cobra-lo constantemente de forma enérgica. Tal meio pode ser sua família, seu treinador, seu mentor ou qualquer outro, mas lembre-se o motivo deve ser justo e necessário!!! Caso seja uma cobrança interna (ou seja, do próprio personagem), como o Rock Lee, deve-se cobrar isso em todo o momento de sua interpretação, com duras punições por falta de interpretação em cada rodada

By LOUIZ 61

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

de jogo. Caso o PC não interprete tal vantagem o mestre esta livre para anulá-la. Não se pode comprar Gênio, Determinado ou Controle Perfeito do Chakra conjuntamente a essa vantagem.

Custo: 50 durante genin/80 durante chunin/110 durante jounin

Chakra Duplo ou Jinchuuriki

Um seleto grupo de pessoas por motivos, que devem ser destacados na historia do personagem, nascem como um casulo ou prisão para um demônio, bijuu. Tal demônio tem seu poder medido pelo numero de caudas. Tal poder garante a essas pessoas apresentarem poderes inusitados e muitas vezes perigosos. O individuo com o tempo é capaz de adquirir parte do poder do demônio a partir do uso do chakra dele. Porem poder não vem de graça em contra partida a tanto poder o individuo terá que conviver com o desprezo de pessoas e grupo de pessoas que souberem disso, e/ou a ambição de inimigos ou ate mesmo de grupos de inimigos. E mais ainda deve lutar



constantemente para controlar a criatura presa e impedir que sentimentos bruscos (fúria, desespero etc) a libertem. Isso tudo de acordo com o tamanho do poder do bijuu possuído, assim um bijuu de uma calda ate 3 teria stigma social (por ameaça eminente ou medo) (-1). Com 4 a 6 caudas (-2) e 7 a 9 caudas (-3). Os inimigos terão custo de -50 (com o formato desejado pelo mestre – GURPS MB multiplique os pontos do NPC por 3 para virar GDW). O valor da vantagem esta de acordo com o numero de caudas do demônio e, portanto por seu nível de poder. Esse poder se reverte em vantagens sobre-humanas que podem ser compradas do livro de Gurps Supers ao mesmo valor que essa vantagem foi comprada ou vantagens do Gurps MB ou do Próprio GDW Naruto. Não pode ser aprimorada, só pode ser comprada no inicio de uma campanha e com uma historia condizente com o fato. Outra desvantagem existente ao Jinchuuriki consiste na impossibilidade de esconder seu segredo quando estiver em momentos de tensão (de alguma forma fisica ou visível é possível a alguém com algum conhecimento sobre eles que o individuo possui um bijuu).

Os bijuus possuem cada um características próprias e únicas que na maioria das vezes se relacionam a um único elemento. O mestre deve obrigar o jogador a seguir uma única linha de poderes. Exemplo: Ibiki com o elemento areia.

Desvantagens acumuladas: Inimigos, Stigma social e Controlado pelo Bijuu (quando isso ocorre à criatura tem como objetivo destruição e vingança para aqueles que o prenderam no selo).

Custo: 60 uma cauda - Ibiki/120 duas caudas - Nibi/180 três caudas - Sanbi/240 quatro caudas - Yonbi/300 cinco caudas - Gobi/360 seis caudas - Rokubi/420 sete caudas - Nanabi/480 oito caudas - Hachibi/540 nove caudas - Kiubbi.

Domínio do Chakra Duplo

Sugere o domínio do poder da criatura pelo PC, ou seja, a capacidade de usá-lo, quando necessário, e de controle do seu poder. Assim, toda vez que o usuário passar por um momento de estresse, crítico, de uso exagerado do poder ou relacionado às desvantagens da criatura há o risco desse tomar o controle do PC. Para resistir a esses momentos é preciso dominar esse poder cada vez mais. Sendo isso o que se apresenta nessa vantagem o domínio do personagem sobre a criatura. Esse domínio além de refletir em maior controle também remete em maiores poderes para o indivíduo que também podem ser sobre-humanos. Necessita da Vantagem Chakra duplo.

Nível do Domínio

1 Baixo: Mais vantagens de + 1/4 Valor do D. Chakra comprado; Resistência: Perícia Controle da Criatura com NH 12; Custo: +1/4 da Vantagem chakra duplo (ou seja, alguém com a Yonbi teria como custo dessa vantagem 60 (240/4)).

2 Médio: Mais vantagens de + 1/4 Valor do D. Chakra; Resistência: Perícia Controle da Criatura com NH 14; Custo: +1/4 da Vantagem chakra duplo.

3 Pleno: Mais vantagens de + 1/2 Valor do D. Chakra; Resistência: Perícia Controle da Criatura com NH 16; Custo: +1/2 da Vantagem chakra duplo.

Lembrete: os custos e vantagens são cumulativos, ou seja, devem ser comprados separadamente e depois somados. Portanto ter nível médio de domínio de chakra do Sanbi custaria 90 (45 do domínio baixo + 45 do domínio médio), o mesmo ocorre para as vantagens que tem o mesmo valor nesse caso 90.

Domínio da Criatura: depois desse estágio o indivíduo não mais domina somente a criatura, mas é capaz de controlá-la. Isso na prática remete geralmente a transformação do usuário na forma da criatura nesses momentos ampliando ainda mais os poderes. Assim o usuário deve fazer uma planilha à parte quando for capaz de atingir essa forma. Isso porque os pontos até então comprados para Domínio do Chakra Duplo são somados ao desses Domínio da Criatura para recriar o poder da bijuu. Recomenda-se que todos os bijuus tenham as vantagens supers crescimento (gigantismo) e ST ampliado (isso indicaria que são gigantes!!!!). Assim o indivíduo para usar esse poder deve invoca-lo e demora caudas+3 turnos para estar completo. Caso o usuário necessite utilizar o poder antes de invocar todas as caudas terá seu poder limitado, a critério do mestre.

Nível

4 Completo: Mais vantagens de + 1,5x Valor do D. Chakra; Resistência: Perícia Controle da Criatura com NH 18; Perícia Invocar a Criatura com NH 14 demora 10 turnos; Custo: + 1,5x da Vantagem chakra duplo.

5 Superior: Mais vantagens de + 2x Valor do D. Chakra; Resistência: Perícia Controle da Criatura com NH 20; Perícia Invocar a Criatura com NH 16 demora 5 turnos; Custo: +2x da Vantagem chakra duplo.

Velocidade ninja

Os shinobis após muito treinamento são capazes de alcançar uma velocidade fora do comum. Assim eles são capazes de lutar contra vários inimigos como também vence-los antes mesmo destes desferirem um único golpe. Essa vantagem da +1 de deslocamento para cada nível. Não interfere não esquiva, ou seja, não bonifica a defesa.

Custo: 10 +1VN/25 +2VN/ chuunin 50 +3VN/75 +4VN/ jounin 100 +5VN/125 +6VN

Companhia animal

Muitos shinobis possuem ligações fortes com certos animais a ponto de usá-los em suas campanhas. Tais animais tem as restrições de um animal normal, porem alguns possuem características únicas que muitos shinobis atribuírem a ligação entre os chakras deles com seus donos (animais de 40 pts). Esses animais estão divididos pela periculosidade. O primeiro nível se restringe á animais de médio porte como gatos e cachorros pequenos. O Segundo nível a animais de grande porte como cachorros grandes e lobos selvagens ou aves. Já o terceiro nível restringe se a animais que apresentam características fora do comum como tamanho exagerado, dentes fiados ou faro discriminatório etc.

Custo: 10/20/40 ou grátis para o clã Inuzuka

Mestre

Um mestre pode ser um parente, um amigo ou simplesmente alguém que se prontificou a treinar o PC. Necessita que na criação da história do PC apresenta-se os motivos do mestre treina-lo e principalmente a área na qual ele ira se dedicar no seu treinamento. Essas áreas incluem uma das Técnicas. Assim o PC aprende perícias um rank acima do possuído pelo PC (ate Rank A) ensinadas por um mestre sem necessidade de teste de aprendizagem (ate Rank B) ou, se o mestre desejar, os testes são +6 em cada um destes. Deve se escolher por um Mestre de Técnica (NIN, GEN e TAI). Essa perícia pode ser comprada no Maximo duas vezes.

Custo: 40

Super Pulo

Os shinobis de todos paises apresentam uma habilidade peculiar comum que é a capacidade de dar saltos sobre-humanos facilmente. Cada nível de Super-salto dobra a distância que você é capaz de saltar. Além disso, se você cair de uma altura menor do que a altura máxima de seu salto em altura (MB pág. 88), você não sofrerá nenhum dano. Isso pode ser aumentado em 5 m com um sucesso num teste de Acrobacia (MB pág. 131).

Durante um super-salto, seu parâmetro Deslocamento é igual a 20% do valor máximo de seu salto em distância normal, com um mínimo igual a 10 m. Com isso, seu maior salto normal nunca ultrapassará 5 turnos. Se o seu salto máximo for de 100 metros, seu parâmetro Deslocamento será igual a 20 em qualquer um dos saltos.

Você pode saltar contra um inimigo numa tentativa de dar-lhe um Encontro. Avalie o resultado do Encontro usando sua velocidade máxima em salto! Você não precisa ser bem sucedido em um teste independente para dar um salto preciso.

Custo: 10/20/ chunin 30/ jounin 40.

Tenacidade

O PC possui uma energia inesgotável, e uma força de vontade extraordinária. Testes situados em momentos extremos terão WIL+5, HT+5 ou outros a critério do mestre. Essa vantagem deve ser interpretada constantemente, pois representa alguém com uma energia aparentemente inesgotável e disposição infinita mesmo quando não tem mais forças.

Custo: 20

Identificação dos selos

O PC após muita experiência e treinamento é capaz de distinguir, olhando o selamento do alvo, qual o elemento de origem desse selamento. Assim podendo revidar a ação da melhor forma. Essa ação sempre leva um turno com exceção dos Uchihis e dos Hyuugas que o fazem automaticamente por visualizarem a cor do chakra de acordo com o elemento utilizado. O usuário, que não possui doujutsus, deve ter uma alta capacidade de percepção de movimento, min PER 16. O INT deve ser superior a 15.

Custo: 20/10 para Uchihis e Hyuugas.

Clã

Existem varias famílias que tiveram evoluções diferenciadas criando jutsus próprios que só são repassados a descendentes. Mais ainda algumas destas apresentam uma Linhagem Avançada que nada mais é do que peculiaridades genéticas exploradas ao extremo gerando vantagens únicas às vezes mortais. Descrita em outra seção.

Custo: Variável

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: Variável. Por exemplo: Leque Gigante custaria 10pts.

Chakra extra

Através de treinamento e experiência o shinobi pode elevar sua capacidade de usar seu chakra expandindo, assim, seu poder em batalha.

Custo: 2 para cada 1 de chakra extra.

Chakra extra para Jinchuuriki

O portador de chakra duplo pode adquirir maior quantidade de chakra a partir de seu bijuu (demônio). Essa vantagem representa isso e tem como benefício maior em comparação a vantagem normal no custo, 1 pts gasto igual a um ponto de chakra adicional. A limitação de compra dessa vantagem para tais portadores de chakra duplo é de 10 para cada cauda possuída por seu bijuu, assim uma bijuu de oito caudas possibilitaria a compra de 80 pontos de chakra extra com essa vantagem a custo de 1 por nível!!! Essa vantagem representa o grande chakra do personagem NARUTO mas deve ser consultado o mestre para a compra desse poder, pois provavelmente ele desequilibraria uma campanha!!!!
Custo: 1 para cada 1 de chakra extra limitado pelo numero de caudas do bijuu.

Técnicas proibidas e de outros níveis

Algumas vezes por motivos explicados na historia do personagem, esse é capaz de usar jutsus desconhecidos ou proibidos pelos ninjas normais. Esses poderes podem estar guardados a sete chaves ou limitados para um pequeno grupo, mas você por algum motivo o possui. É preciso explicar sua origem na historia do PC.

Custo: Variável.

Por exemplo: Kage Bushin no Jutsu de Rank B, Proibido e seletor custaria 20pts. Deve conter na historia o motivo de possuir esse poder.

Determinado em treinos

Os shinobis que apresentam essa vantagem possuem uma vontade interior e disciplina para treinos possuindo melhores resultados que os demais. Mais quatro nos testes de qualquer treinamento (+4). Não se pode comprar Gênio, Fracassado ou Controle Perfeito do Chakra conjuntamente a essa vantagem.

Custo: 50



Controle Perfeito do Chakra

O PC possui um nível de concentração interior muito elevado que eleva sua compreensão do corpo e da mente. Por isso os jutsus apresentam seu custo pela metade (1/2 chakra). Além disso jutsus que precisam de concentração elevada tem bônus de + 5 na aprendizagem e, também, os jutsus medicinais com bônus + 5. Não se pode comprar Gênio, Determinado ou

Fracassado conjuntamente a essa vantagem.

Custo: 80

Especialista no Jutsu

Um ninja que usa constantemente um jutsu pode ter uma facilidade incomum para utilizar o mesmo. Porém esta vantagem deve ser autorizada pelo mestre. Isso por que é capaz de desequilibrar uma campanha.

Redução do chakra (RC)

Custo:

Para reduzir o custo a metade (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 5/5/10/15/20/25.

Para reduzir o custo a 1/4 (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 10/10/20/30/40/50.

Redução do tempo de selamento (RT)

Custo:

Para reduzir 1t de selamento (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 5/5/10/15/20/25.

Para deduzir 2t de selamento (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 10/10/20/30/40/50.

Para deduzir 3t de selamento (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 20/20/40/60/80/100.

Aumento do Dano (AD)

Custo:

Para +1 de dano (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 5/5/10/15/20/25.

Para +2 de dano (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 10/10/20/30/40/50.

Para +3 de dano (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 20/20/40/60/80/100.



Ampliação do Efeito (AE)

Custo:

Para dobrar o efeito (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 15/15/30/45/60/75.

Para triplicar o efeito (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 25/25/40/55/70/85.

Ampliação da Área de Efeito (AA)

Custo:

Para mais 1m de raio na área de efeito (ou seja, se o jutsu já tem área efeito de 2m de raio com essa vantagem vai para 3m de raio) – 10/10/20/30/40/50.

Para mais 2m de raio (por Rank, ou seja, E/D/C/B/A/S) – 20/20/40/60/80/100.

Criar Efeito (CA)

Custo:

A critério do mestre.

Sugestão:

Complementar – quando um efeito sugerido é extremamente complementar ao poder do jutsu. Exemplo: efeito de queimadura prolongada ao Goukakyuu no Jutsu. Custo: Fraco 15 pts; Médio 20 pts; e Forte 30.

Novo – quando um efeito sugerido é relativamente novo, mas não foge da essência do jutsu (a critério do mestre). Exemplo: efeito paralisante a um jutsu raiton. Custo: Fraco 30 pts; Médio 40 pts; e Forte 60.

Incomum – quando um efeito sugerido é totalmente novo e assim altera a forma inicial do jutsu. Exemplo: efeito perfurante ou cortante a um jutsu de ataque contundente. Custo: Fraco 60 pts; Médio 80 pts; e Forte 120.

Essa vantagem pode desequilibrar uma campanha assim sugerisse a não adoção da mesma ou o uso com pré-requisitos. Sugestão é que o usuário só possa usar essa vantagem se esse possuir um nível de rank superior ao pré-requisito do jutsu alvo da vantagem (assim indica certa experiência do usuário suficiente para alterar a forma de um jutsu).

Experiente Chunin

Diante das varias batalhas travadas por esse ninja ele é capaz de contar com sua experiência para prever movimentos, antecipar ataques, escolher a melhor defesa, perante a genins e pessoas comuns (inexperientes). Isso lhe garante +2 em todos os testes (seja qual for) contra esses tipos de adversários.

Custo: 30

Experiente Jounin



Shinobis que sobrevivem ate esse nível possuem uma experiência gigantesca que se reflete em seu comportamento e estratégia em batalha. Inexperientes como pessoas comuns, genins (+4 em todos os testes contra esses adversários) e ate chunins (+2 em todos os testes contra esses adversários) são vencidos facilmente. Custo: Experiente Chunin + 40

Calejado de Batalha

As constantes batalhas passadas por esses ninjas fizeram deles cada vez mais resistentes a ferimentos.

Custo: 10 + 1RD/25 + 2RD/chunin 40 + 3RD/ 70 + 4RD/jounin 100 + 5RD/130 + 5RD.

Selamentos com uma mão

O PC é capaz de realizar jutsus com apenas uma mão (a que escreve). O motivo dessa habilidade deve ser descrito na historia do personagem sendo ela natural (necessita da vantagem ambidestria para que seja possível) ou fruto de um treinamento especial (sendo assim descrever quem foi que o treinou), somente com aprovação do mestre.

Custo: 30

Maior numero de esquivas

O jounin devido a sua experiência extrema é capaz de lutar com vários adversários ao mesmo tempo.

Custo: jounin 40 (4 ações de defesa)/80 (5 ações de defesa)

Rapidez de Selamentos

Um shinobi experiente é capaz de agilizar os seus selamentos devido a seu treinamento e uso extensivo. Alguns devido a seu alto nível são capazes de realizar jutsus instantaneamente.

Custo: 50 chunin (-1 turno)/80 (-2 turno)/120 jounins (-3 turno)

Rapidez de recuperação de Chakra

Alguns indivíduos nascem com uma capacidade peculiar de recuperação de chakra a partir de menor tempo de descanso. Considerando oito horas de descanso como tempo ideal para recuperação total do chakra perdido para tais indivíduos excepcionais são necessárias 4 horas de descanso (ou seja, recupera-se 25% do chakra perdido a cada hora de descanso e não os 12,5% habituais). Mas lembre-se que isso se refere somente ao chakra e não a fadiga perdida e, muito menos, ao cansaço das noites mal dormidas. Só pode ser comprada no início da campanha ou quando algo bem peculiar acontece com o PC (a critério do mestre).

Custo: 25

Competência em treinos

A experiência em batalhas e treinos leva a uma maior compreensão e entendimento de tudo que existe especialmente no mundo ninja. Assim ninjas com essa vantagem são capazes de realizar treinos intensos que seriam impossíveis para um jovem ninja. A cada nível comprado nessa vantagem o ninja ganha +2 em cada treino realizado.

Custo: chunin 10 (+2)/20 (+4)/jounin 35 (+6)/60 (+8)

PdV extras

O shinobi através de sua passagem bem sucedida por batalhas é capaz de resistir muito mais a golpes e jutsus do que indivíduos normais.

Custo: 5 para cada 1 PdV extra.

Status Chunin

Assim que adquire a posição de Chunin o shinobi é tratado com respeito e admiração sendo assim as pessoas serão mais prestativas em ajudá-lo. Essa vantagem se restringe a Nações amigas ou sem posição formada.

Custo: 10 (+2 de reação para com pessoas normais e genins).

Status Jounin

Assim que adquire a posição de Jounin o shinobi é tratado como um shinobi pleno tendo respeito e admiração sendo assim muito mais prestativas em ajudá-lo. Essa vantagem se restringe a Nações amigas ou sem posição formada.

Custo: 25 (+4 de reação para com pessoas normais e genins; +2 com chunins).

Pontos Heróicos

Mesmo entre os ninjas existem aqueles que defendem a justiça e os oprimidos! Esses fazem feitos inacreditáveis quando se deparam aquilo que é ruim e errado. Tais shinobis possuem uma conduta a zelar e literalmente morreriam por ela. O bônus para esses indivíduos consiste em ter um dado a mais, quando este notificar o uso do ponto heróico, na jogada de três dados assim retirando da jogada aquele dado que for pior no momento. Caso haja um sucesso nessa jogada as pessoas que estiverem em volta acharam que este fez algo impossível digno de um herói! Esta vantagem é dividida por níveis e exige interpretação dos jogadores caso não ocorra o mestre deve punir retirando temporariamente essa vantagem do jogador. A recuperação dos pontos heróicos fica a critério do Mestre mas uma sugestão é só recupera-los quando o personagem agir de forma heróica notavelmente

Custo: 15/30/45 chounin + 1/2/3 PH. O PC precisa ser uma pessoa Boa sem desvantagens malignas.

Custo: 65/85/105 jounin + 4/5/6 PH. O PC precisa agir como herói constantemente.

Selamento Negro

Muitos foram os seguidores de Orochimaru e de sua sede por poder a qualquer custo. Assim ele criou uma forma de estender os poderes do indivíduo através da renúncia a seu chakra e a seu corpo, ou seja, a morte. Depois disso, esses indivíduos adquiriram poderes extraordinários porém a um custo. Suas personalidades malignas foram amplificadas e se não existissem surgiram de forma insana e cruel. Os detentores desse selo conhecem o desprezo, mesmo que oculto, de todos os países.

Mesmo assim ainda é possível manter certa consciência mesmo possuindo esse selo, porém a luta é constante.



Efeitos:

Primeiro Nível do Selo: aumento de atributos, vantagens mesmo proibidas, mas até o valor do selamento. Porém a desvantagem Sadismo é ativada além da elevação das outras Possuídas. Deve ser mordido por um seguidor ou o próprio Orochimaru. Ou descender de alguém que o possui?!.

Lembrete: As desvantagens selecionadas pelo selo serão ativadas somente quando o usuário o ativar. Mais ainda as desvantagens do primeiro selo e do segundo podem ser diferentes. Além disso o usuário pode pagar os pontos dessas desvantagens e eliminá-las com o custo normal (como o Sasuke faz no Shipouden).

By LOUIZ 70

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Selo fraco - 60pts (gastos em vantagens Naruto mesmo que restrita para chunins e jounins) + desvantagem 30pts + Reputação - 2 (discípulos de Orochimaru).

Selo Médio - 100 (gastos em Vantagens Naruto mesmo que restritas) + 40pts desvantagem + Reputação - 2.

Selo Poderoso - 140 (gastos em Vantagens Naruto mesmo que restritas) + 50pts desvantagem (exemplo: dor paralisante e perda de pontos de vida por ação do Sasuke) + Reputação - 2.

Segundo Nível do Selo: Somente pode ser comprado por um motivo muito forte e extremamente ligado a corrupção pelo mal. Além disso é preciso ter a pílula vermelha que leva a "morte" do usuário. Nessa forma o usuário ganha deformações vantajosas, Vantagens Naruto, Vantagens Supers e elevações de atributos.

Selo Fraco - 120pts (vantagens Naruto e Supers) + 20pts desvantagem + Aparência Hedionda (-2) + degeneração* + Reputação - 4 (monstro).

Selo Médio - 200pts + 30pts desvantagem + Aparência Hedionda (-2) + degeneração* + Reputação - 4 (monstro).

Selo Poderoso - 280pts + 40pts desvantagem + Aparência Hedionda (-2) + degeneração* + Reputação - 4 (monstro).

Lembrete: O segundo selo tem poderes totalmente diferentes do primeiro, portanto não é acumulativo. Mais ainda essas vantagens podem ser retiradas do Gurps Supers com custos idênticos. Além disso a aparência sempre será monstruosa para seus usuários, por isso aconselhasse aos usuários a adicionarem membros, rabos, asas ou chifres adicionais para ficarem condizentes com o Anime.

Lembrete*: A degeneração é uma desvantagem que consiste em perda de 1 ponto de vida por turno. Além disso caso o usuário fique mais de HT/2 turnos transformado ele perderá um Ponto de Vida (PdV) permanentemente a cada turno adicional.

Custo: Selo Fraco 1 Nível 60pts / Selo Fraco 2 Nível 120pts.

Selo Médio 1 Nível 100pts / Selo Médio 2 Nível 200pts.

Selo Poderoso 1 Nível 140pts / Selo Poderoso 2 Nível 280pts.



Portões

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

By LOUIZ 71

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

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. Eles são respectivamente:

Portão Inicial /2- Portão da energia /3- Portão da vida /4- Portão do fermento /5- Portão da floresta /6- Portão da visão /7- Portão da insanidade /8- Portão da morte.

Portões	Custo	Benefícios	
	PdV	ST	AGJ
1º	6	2	2
2º	12	4	4
3º	18	6	6
4º	26	9	9
5º	34	12	12
6º	42	15	15
7º	52	19	19
8º	62	23	23

Abrir os portões exige muito de seu usuário. Porém o usuário pode usar tal jutsu mesmo não tendo PdV necessários. Mas ele irá, após o tempo de uso, ficar inconsciente por meses ($HT \leq 0$) ou morrer ($> -HT$).

Portanto esta vantagem habilita o usuário a usar os Portões durante o jogo. O custo desta vantagem significa o tempo de treino gasto para adquirir esse poder por sua dificuldade e limitação ou uso. Além disso a vantagem engloba a existência de um mestre disposto a ensiná-lo. Esse deve ser incluído na história do personagem.



Os bônus de Controle Perfeito do Chakra não é útil na abertura dos Portões.

Os custos da vantagem estão divididos pelo número de portões que o personagem consegue abrir. Lembrando que o primeiro é mais caro porque inclui a existência de um mestre.

Custo: 40/50/60/70/80/90/100/110

Antecedentes Incomuns

Mesmo no NARUTO aparecem algumas coisas fora da realidade apresentada. Para todos esses casos, a critério do mestre, devem ser incluídos como essa vantagem.

Exemplo:

Lutador de Suiken

Algumas pouquíssimas e seletas pessoas no mundo nasceram com um dom peculiar de se tornar uma máquina de matar simplesmente por estar embriagado. Sim é verdade os lutadores de Suiken são capazes de surpreenderem grandes mestres com sua técnica única de batalha baseada na aleatoriedade de golpes e defesas.

Os bônus dessa vantagem como também os malefícios são: +4 Def +1 dano, -2 Def e -2 Ataque para o adversário, impossibilidade de usar Técnicas, Controle das ações - 5 INT, Adormecer = Test HT-2 a cada turno (mas as defesas continuam normalmente) e Atrib Mentais -4 quando acorda (ressaca).

Custa 30pts

Técnicas

A vantagem tcnicas esta dividida entre ninjutsus, genjutsus e taijutsus. Estas vantagens são importantíssimas e possuem até local específico na planilha isso porque elas definem qual o nível de jutsus o usuário pode possuir. Isto é se o jogador possuir a vantagem taijutsu rank C (30pts) ele pode possuir, criar e aprender taijutsus até rank C!!!!!!.

Taijutsus – técnica em que são englobadas as perícias de ataque corpo-a-corpo é aquelas que dependem essencialmente da força do shinobi. Baseadas no atributo destreza (DES)

Ninjutsus – técnica que engloba os jutsus capazes de criar, através de certo numero de selamento, desde poderes elementares ate criar copias de si mesmo. São comparáveis as magias de campanhas medievais. Baseadas no atributo Força de Vontade (WILL).

Genjutsus – técnica que engloba os jutsus capazes de enganar tanto a mente como o corpo do alvo. Essas técnicas realçam a fama de invisibilidade dos ninjas. Baseadas no atributo inteligência (INT).

Doujutsus – técnicas ligadas aos olhos do usuário. Nesta categoria estão o sharingan e byakugan.

Kinjutsus – técnicas proibidas geralmente ligadas a “necromancia” e transformação do corpo.

Kugutsu – a arte das marionetes.

Tais técnicas são essências no cotidiano dos shinobis. E mesmo elas possuem ramificações baseadas na dificuldade de se aprendê-las. Assim o personagem que queira usar jutsus poderosos de Taijutsu Rank B terá que gastar 60 pontos nessa vantagem que basicamente significa o empenho e treinamento para poder possuir esse nível.

Rank da Tecnica	Custos
Rank E	0
Rank D	10
Rank C	30
Rank B	60
Rank A	100
Rank S	130

Kuchyouse



Jutsu de invocação em NARUTO. Através de um contrato possuído pelo mestre kuchyose o usuário pode escrever seu nome com seu sangue. A partir daí ele está habilitado a invocar as criaturas do contrato assinado. Para invocá-las é necessário chakra, o sangue do usuário além do selamento específico de cada contrato.

Existem vários tipos de contratos como também em cada um deles é possível invocar uma gama considerável de criaturas. Isso de acordo com o nível do usuário e do gasto em chakra.

Devido ao poder proporcionado por essas invocações, possuí-los é uma vantagem. Assim deve-se pagar um custo dependendo do tipo de criatura invocada:

Kuchyousie Fraco - Valor Max: 60pts
Kuchyousie Médio - Valor Max: 100pts
Kuchyousie Forte - Valor Max: 140pts
Kuchyousie Muito Forte - Valor min:
141 pts

Tal custo pode ser interpretado como a existência de um mestre e do treinamento para aperfeiçoamento da técnica. Esse custo se transfere em variantes da criatura, ou seja, formas diferentes da mesma base que podem servir para combate ou para outros fins.

Cria-se ainda a perícia Kuchyousie INT/MD na qual um sucesso significa a invocação do variante selecionado pelo custo do mesmo. Caso haja um insucesso pelo de até dois no NH é invocado um variante mais fraco (mas com o custo anterior). Um erro acima disso provoca a invocação de uma criatura recém nascida inútil para qualquer ação.

Todos os variantes podem realizar jutsus. Em geral eles possuem jutsus próprios mas nada impede que possuam jutsus elementais. Sugere-se aos mestres que obriguem o usuário a definir um elemento para o contrato, assim habilitando apenas jutsus elementais do mesmo para as variantes.

O chakra dos variantes é WIL+HT. Os variantes não precisam fazer selamentos porém devem esperar os turnos dos mesmos, caso existam, para realizá-los. Isso porque para eles é uma coisa natural.

Para cada nível eles possuem quantas variantes desejar desde que seus custos somados batam com o nível comprado acima. Um critério utilizável,

opcional caso o mestre deseje, é de que cada kuchyousie possua os três níveis (bebe, jovem e adulto) e o rei “animal”. Devem ser escolhidos entre os expostos a seguir:

Bebe Inútil: possui apenas os atributos sem nenhum poder especial.

Atributos Base 8 + 25pts;

Perícias: 1 Opts;

Jutsus: Rank D

Vantagem: 1 Opts;

Personalidade: descrita pelo mestre.

Custo: 2 chakra + 1 PdV

Valor: 4

Bebe Especialista: (rank D) Possui além dos atributos um poder especial.

Atributos Base 8 + 30pts;

Perícias: 1 Opts;

Jutsus: Rank D

Vantagem: 1 Opts;

Vantagem Super: 1 Opts (apenas um)

Personalidade: descrita pelo mestre.

Custo: 5 chakra + 1 PdV

Valor: 8

Bebe Poderoso: (rank D) Possui mais de um poder especial.

Atributos Base 9 + 35pts;

Perícias: 1 2pts;

Jutsus: Rank D

Vantagem: 1 6pts;

Vantagens Super: 1 5pts

Personalidade: descrita pelo mestre.

Custo: 8 chakra + 1 PdV

Valor: 12

Jovem Inútil: (rank C) possui apenas os atributos sem nenhum poder especial.

Atributos Base 10 + 40pts;

Perícias: 20pts;

Jutsus: Rank C

Vantagem: 20pts;

Personalidade: descrita pelo mestre.

Armamento: arma comum (a mais fraca de cada tipo) ou escudo ou chifre/garras ou armadura leve.

Custo: 10 chakra + 1 PdV

Valor: 16

Jovem Especialista: (rank C) Possui além dos atributos um poder especial.

Atributos Base 10 + 45pts;

Perícias: 20pts;

Jutsus: Rank C
Vantagem: 20pts;
Vantagem Super: 20pts (apenas um)
Armamento: arma comum (a mais fraca de cada tipo) ou escudo ou chifre/garras ou armadura leve.
Personalidade: descrita pelo mestre.
Custo: 15 chakra + 1 PdV
Valor: 20

Jovem Poderoso: (rank D) Possui mais de um poder especial.
Atributos Base 10 + 50pts;
Perícias: 24pts;
Jutsus: Rank C
Vantagem: 20pts;
Vantagens Super: 30pts
Armamento: arma comum (a mais fraca de cada tipo) ou escudo ou chifre/garras ou armadura leve.
Personalidade: descrita pelo mestre.
Custo: 18 chakra + 1 PdV
Valor: 24

Adulto Inútil: (rank B) possui apenas os atributos sem nenhum poder especial.
Atributos Base: 11 + 60pts;
Perícias: 30pts;
Jutsus: Rank B
Vantagem: 30pts;
Armamento: Armadura leve e arma comum ou escudo ou chifre/garras ou armadura media.
Personalidade: descrita pelo mestre.
Custo: 20 chakra + 1 PdV
Valor: 28

Adulto Especialista: (rank B) Possui além dos atributos um poder especial.
Atributos Base 11 + 65pts;
Perícias: 30pts;
Jutsus: Rank B
Vantagem: 30pts;
Vantagem Super: 60pts (apenas um)
Armamento: Armadura leve e arma comum ou escudo ou chifre/garras ou armadura media.
Personalidade: descrita pelo mestre.
Custo: 24 chakra + 1 PdV
Valor: 35

Adulto Poderoso: (rank B) Possui mais de um poder especial.
Atributos Base 11 + 70pts;
Perícias: 35pts;

Jutsus: Rank B
Vantagem: 35pts;
Vantagens Super: 80pts
Armamento: Armadura leve e arma comum ou escudo ou chifre/garras ou armadura media.
Personalidade: descrita pelo mestre.
Custo: 30 chakra + 1 PdV
Valor: 50

Rei "Animal": (rank A) Invoca uma criatura de poderes épicos desde Sapos Gigantes (Gama-Oyabin) a um Macaco com resistência de diamante (Emma). Tais criaturas em geral possuem um temperamento forte sendo preciso muita força, poder ou outra coisa para que ele respeite e ajude seu invocador. É preciso a aprovação do mestre para o uso de uma criatura deste nível, isso porque tamanho é seu poder que pode desequilibrar uma campanha. Um rei "animal" não deve ser invocado sem um grande motivo....

Atributos Base 12 + 80pts;
Perícias: 40pts;
Jutsus: Rank A
Vantagem: 50pts;
Vantagens Super: 400pts.
Armamento: Armadura Pesada (pode ser sua pele ou couraça) ou arma poderosa ou grandes chifre ou grandes presas ou grandes garras.
Personalidade: descrita pelo mestre.
Custo: 60 chakra + 1 PdV
Valor: 80.



O usuário pode comprar essa vantagem mesmo não tendo o total de pontos do contrato. Para tal ele deve pagar no mínimo 1/3 dos variantes possuídos no contrato e, por isso, só pode usar estes ate que pague os pontos necessários para os outros variantes. Mais ainda os variantes pagos devem ser na ordem crescente, ou seja, o usuário é obrigado a pagar os pontos do variante mais fraco ate o mais forte.

Exemplos de Kuchiyose



Contrato do Sapo:

Kuchiyose Muito Forte

Valor: 203 pts

Variantes: 1 Bebes inútil, 1 Bebe especialista, 1 Jovem inútil, 1 Adulto Especialista, 1 Adulto Poderoso e Rei "Animal"

Bebes inútil – gordinho

Nome:?

Personalidade: medroso, jovem e obeso.

Atributos: ST8 DX10 (10pts) AG8 INT8 PER8 HT9 (5pts) WIL8 CAR10 (10pts)

Perícias: corrida NH9 (4), salto NH10 (4), furtividade NH7 (1) e camuflagem NH9 (1)

Vantagem: Filho de Gama-Oyabin (fica mas fácil persuadi-lo caso o pedido seja feito por seu filho ou o usuário receber elogios de seus filhos).

Custo: 2 chakra + 1 PdV

Valor: 4

Bebe especialista – filho preferido do Gama-Bunta

Nome:?

Personalidade: teimoso, mau humor e corajoso.

Atributos: ST8 DX10 (10pts) AG10 (10pts) INT9 (5pts) PER8 WIL8 HT9 (5pts) CAR8

Perícias: corrida NH9 (4), salto NH12 (4), furtividade NH9 (1) e camuflagem NH9 (1)

Vantagem: Filho de Gama-Oyabin (fica mas fácil persuadi-lo caso o pedido seja feito por seu filho ou o usuário receber elogios de seus filhos).

Vantagem Super: Farejador de Chakra (consegue determinar a presença de chakra como também sua direção e uma aproximação de sua distancia).

Custo: 5 chakra + 1 PdV

Valor: 8

Jovem inútil – protegeu o Naruto contra Itachi e Kisame.

Nome:

Personalidade: protetor, mudo e leal

Atributos: ST13 (15) DX15 (30) AG10 INT9 (-5) PER7 (-20) WIL10 HT15 (30) CAR10

Perícias: corrida NH13 (1), salto NH11 (2), furtividade NH9 (1), caratê NH15 (4), Gouken NH15 (2), Konoha Senpuu NH15 (2), Shoushitsu NH14 (2), Shougekishou NH14 (2) natação NH15 (2).

Armamento: armadura leve 2DP e 2RD.

By LOUIZ 79

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Vantagem: Rjeza +1 e PdV+2
Custo: 10 chakra + 1 PdV
Valor: 16

Adulto Especialista – sapo em que Jiraya-sama fica sentado em cima.

Nome:

Personalidade:

Atributos: ST14 (15) DX16 (30) AG13 (10) INT10 (-5) PER10 (-5) WIL11 HT16 (30) CAR9 (-10)

Perícias: corrida NH14 (1), salto NH14 (2), furtividade NH12 (1), briga NH16 (1), língua NH18 (8), natação NH14 (1), mergulho NH13 (2), intimidar NH12 (4), Língua Gouken NH16 (2), Salto Esmagador NH14 (2), Mastigar NH14 (1), Língua Prisão NH14 (1) e Teppoudama NH11 (4).

Vantagem: Rjeza +2 e PdV +1

Vantagem Super: Super língua 4m ST14 DX16

Armamento: armadura media 3DP e 4RD.

Custo: 24 chakra + 1 PdV

Valor: 35

Adulto Poderoso: “Mãe e Pai”.

Atributos Base 11 + 70pts;

Perícias: 35pts;

Jutsus: Rank B

Vantagem: 35pts;

Vantagens Super: 80pts

Armamento: Armadura leve e arma comum ou escudo ou chifre/garras ou armadura media.

Personalidade: descrita pelo mestre.

Custo: 30 chakra + 1 PdV

Valor: 50

Bom aqui eu peço desculpa aos fãs pois a poucas informações sobre eles e por isso fica difícil descreve-los nesse formato. Porém as vantagens apreventadas no manga foram LÍNGUA super forte e elástica; Visão aguçada +12 (ver o invisível); super inteligência (eles dão dicas, táticas e estratégias); e Canção dos Sapos: genjutsu Rank A paralizante e em área (em todos que houverem menos o usuário).

Rei “Animal” – Gama-Oyabin

Nome:

Personalidade: mau-humorado, vicio (tabaco e álcool)

Atributos: ST90 (0) DX17 (30) AG14 (10) INT12 PER12 WIL17 (30) HT14 (10) CAR12

Perícias: corrida NH12 (1), salto NH15 (2), briga NH17 (1), língua NH19 (8), natação NH17 (1), mergulho NH14 (2), intimidar NH18 (4), Língua Gouken NH17 (2), Salto Esmagador NH16 (2), Mastigar NH15 (1), Língua Prisão NH15 (1) e Teppoudama NH18 (4), Katana NH17 (2), Suishouha NH17 (4), Daibakufu no Jutsu NH17 (4) e Rajada de óleo NH17 (4)

Vantagem: 20 super pulo x4 e Rjeza +2

By LOUIZ 80

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Vantagem Super: Gigante 24m (1,5m x 16) (40), ST 90 (123), RDx16 contra armas e ataques de tamanho normal - RD32 (20), Super Lingua 64 m (4x16) ST 90 DX 16 (40), Velocidade Ninja +3 (50), Rapidez de Selamento -1 (50), Especialista Teppoudama - reduz 1 turno (25), Especialista Teppoudama - +2 dano (25), Chakra Extra +10 (30)

Armamento: Katana BAI + 2 GDP + 2

Custo: 60 chakra + 1 PdV

Valor: 80

Kugutsu - A Arte das Marionetes

Por ser uma linha de jutsus peculiar e poderosa como o Kushyose a arte Kugutsu é duas vantagens: uma técnica (como taijutsu) e uma vantagem para liberar mais marionetes. O custo dessa técnica engloba o treinamento e mestre necessário e a vantagem o custo de cada marionete, capacidade de manipular mais marionetes e o custos de seus itens iniciais.

Sendo o kugutsu uma variação única de arte shinobi (muito complexa em termos de RPG!!!!!!) a seguir será apresentada todas as regras, vantagens, técnicas, perícias e jutsus relacionadas a ela. Ou seja, tudo o que é relacionado à kugutsu será apresentado aqui e não ao redor desse suplemento.

Para dividir o nível do usuário com relação à arte kugutsu foi construída uma técnica separada as três convencionais como explicado acima. Sendo ela:



Técnica Kugutsu

Rank D	10pts
Rank C	30pts
Rank B	60pts
Rank A	100pts
Rank S	130pts

Também como exposto acima à arte kugutsu também varia de acordo com a capacidade do usuário em manipular um maior numero de marionetes:

Número de Marionetes

70 1º Nível: utiliza uma marionete. Requer Rank D em Kugutsu;
130 2º Nível: duas marionetes. Requer Rank C em Kugutsu;
230 3º Nível: três marionetes. Requer Rank B em Kugutsu;
+120 por cada marionete até 10 marionetes. Requer Rank A em Kugutsu.
Muitos poderiam ficar frustrados por não ser possível manipular 100 marionetes como Sasori porem isso seria impossível de ser jogado num sistema como

GURPS (seriam 100 ações diferentes!!!! Isso seria tanto demorado como apelão demais!!!!).

O nível de poder em Kugutsu é avaliado pela capacidade do usuário em manipular o maior numero de marionetes. Isso porque quanto mais marionetes manipuladas mais difícil será possuir atenção em todas elas e, também, mais difícil é realizar movimentos diferentes com menos dedos no comando de cada marionete. Assim a perícia Controlador de Kugutsu (mais explicada a seguir) tem um redutor de -1 para cada marionete adicional além da primeira.

A ação com kugutsus corresponde à ação do usuário, contudo essa pode ser não só para uma das marionetes, mas para varias dependendo da capacidade do usuário. Ou seja, o usuário teria duas ações no turno caso possa manipular duas marionetes ao mesmo tempo!!!!!!!!!!!!!! Porem além de possuir a vantagem para manipular mais de uma marionete o usuário terá sua inteligência dividida entre as marionetes o que na prática limita o tipo de ação das mesmas, isso é intitulado como Atenção. Tipos de Ações por nível de Atenção (Inteligência a cada marionete) serão descritas abaixo:

Atenção (parte da INT em cada) Ações possíveis por marionete

1	permanece paralisado
3	defesas ativas
6	ataques simples e movimentos
8	uso de Jatos e bombas
10	jutsus Rank D
12	jutsus Rank C
14	jutsus Rank B
16	jutsus Rank A

Exemplo: o usuário possuindo 14 de INT, e podendo utilizar 2 marionetes, poderia dividir sua Atenção entre eles em 8/6 assim realizaria um jato envenenado com um ao mesmo tempo em que promoveria um ataque simples com o outro.

A formação desses parâmetros (distribuição da Atenção) deve ser criada no inicio da sessão e alterada apenas antes de cenas. Em caso de combate essa alteração leva 1 turno. Para que essa alteração seja instantânea é preciso ter a Vantagem Gênio Kugutsu.

O deslocamento da marionete é $(2 \times AGI + INT) / 6$ menos a penalidade de carga.

As defesas ativas da marionete têm alterações importantes e são bem diferentes daquelas feitas pelos personagens. A esquiva é calculada pela soma da velocidade do usuário mais a DP da marionete. O aparo e bloqueio é baseado no jutsu Kugutsu (criação e manipulação das linhas de chakra) sendo metade desse NH.

Os atributos das marionetes são baseados no usuário. O ST é igual à WILL do usuário (isso porque o ultimo define a concentração e poder das linhas de chakra, ou seja, o quão poderoso seus movimentos e ataques são). Porem o valor máximo de ST da Marionete é 15 qualquer valor de WILL acima disso é desconcideravel. Já a DX e AGI são iguais ao NH no jutsu Kugutsu.

Criando uma Marionete



Cada marionete possui uma gama de acessórios importante e que define sua atuação em combate. Porém para manter o peso e capacidade de cada uma há um limite de pontos em cada marionete de 80pts. Esse valor também engloba o tipo de material usado para a construção da marionete que será descrito posteriormente.

Para construir marionetes ou ampliar já existentes com valores acima de 80pts é necessário ter a vantagem Aperfeiçoamento Kugutsu.

Itens

- Arma corpo a corpo acoplada:
 - 1pts: arma leve até 0,5 kg
 - 2pts: arma média até 1,5kg
 - 4pts: arma pesada até 3kg
- Arma arremessável acoplada:
 - 2pts: arma leve até 0,5 kg
 - 4pts: arma média até 1,5kg
 - 8pts: arma pesada até 3kg

Inicialmente existe apenas uma carga dessas armas armazenada. Para cada carga adicional some o valor do custo e o peso da arma mais uma vez.

Assim duas armas leves acopladas seriam 8pts e com até 1 kg de peso.

- Arma corpo a corpo envenenada (ver Armas Naruto para veneno pág. 123) acoplada:
 - 2pts: arma leve com veneno fraco até 0,5 kg
 - 4pts: arma leve com veneno médio até 0,5 kg
 - 8pts: arma leve com veneno forte até 0,5 kg
 - 6pts: arma média com veneno fraco até 1,5kg
 - 10pts: arma média com veneno médio até 1,5kg
 - 14pts: arma média com veneno forte até 1,5kg
 - 12pts: arma pesada com veneno fraco até 3kg
 - 16pts: arma pesada com veneno médio até 3kg
 - 20pts: arma pesada com veneno forte até 3kg
- Arma arremessável envenenada acoplada:
 - 3pts: arma leve com veneno fraco até 0,5 kg
 - 6pts: arma leve com veneno médio até 0,5 kg
 - 12pts: arma leve com veneno forte até 0,5 kg
 - 9pts: arma média com veneno fraco até 1,5kg
 - 13pts: arma média com veneno médio até 1,5kg

- o 17pts: arma media com veneno forte até 1,5kg
 - o 15pts: arma pesada com veneno fraco até 3kg
 - o 20pts: arma pesada com veneno médio até 3kg
 - o 25pts: arma pesada com veneno forte até 3kg
- Jato de Veneno Acoplado (funciona como uma bomba de veneno, ver Armas Naruto pág. 118):
 - o 15pts: Veneno Fraco 1kg
 - o 20pts: Veneno Médio 1kg
 - o 25pts: Veneno Forte 1kg
- Jato de Fumaça (funciona como uma bomba de fumaça, ver Armas Naruto pág. 118):
 - o 15pts: bomba de fumaça 1kg
- Par de membros extras:
 - o 10pts para cada par adicional 4kg
- Prisão:
 - o 15pts Pequena: 1m de altura por 0,8m de espessura. Peso Extra 1kg. Agüenta até 55 kg.
 - o 25pts Média: 1,5m de altura por 0,8m de espessura. Peso Extra 2kg. Agüenta até 70 kg.
 - o 35pts Grande: 2m de altura por 1m de espessura. Peso Extra 4kg. Agüenta até 85 kg.
 - o 45pts Gigante: 2,5m de altura por 1,5m de espessura. Peso Extra 8kg. Agüenta até 120kg.
- Escudo:
 - o 3pts Pequeno: DP 1, RD 2, PdV 8, 1kg. Somente nos braços.
 - o 8pts Médio: DP 2, RD 3, PdV 15, 2,5kg. Somente nos braços.
 - o 16pts Grande: DP 4, RD 5, PdV 25, 6kg. Somente nos braços ou tronco (costas).
 - o 26pts Gigante: DP 6, RD 7, PdV 40, 15kg. Somente nos tronco (costas).

Cabeça – numero máximo de itens são 2. Itens possíveis: armas leves corpo a corpo e arremessáveis; e jato de veneno e fumaça.

Braços - numero máximo de itens em cada braço são 2, ou seja, 4 nos membros superiores. Itens possíveis: armas leves, médias e pesadas corpo a corpo e arremessáveis; escudos e jato de veneno e fumaça.

Tronco – numero máximo de itens são 4. Itens possíveis: armas leves e médias corpo a corpo e arremessáveis; escudo; prisão; e jato de veneno e fumaça. A fim de manter sintonia com o anime uma alteração pode ser realizada: a maioria das armas escondidas nas marionetes é disparada pela boca das mesmas, mas pela lógica a cabeça não armazenaria todos esses itens assim a maioria sai pela boca, mas esta armazenada no tronco. Portanto do à vez que o usuário criar um item para a sua marionete que tiver como inicio de seu ataque à boca poderá ser comprado tanto na cabeça como no tronco.

Pernas - numero máximo de itens são 2. Itens possíveis: armas leves e médias corpo a corpo e arremessáveis.

Material da Marionete

O tipo de material define o peso, PdV e RD da marionete. Portanto é crucial a sua escolha, pois o usuário deve carregar a marionete de um lado para o outro caso não possua um pergaminho adequado e também essa escolha define quão caro é a manutenção dessa marionete (isso porque sua construção não tem custo graças a vantagem para possuí-lo).

O tipo de material será dividido por partes do corpo para que seja mais preciso sua construção e valor. Seu custo será incluído nos 80pts de vantagem para a construção da marionete. Mais ainda o custo de manutenção apresentado (Manut/PdV) será por ponto perdido em combate na parte do corpo afetado. Isso inclui a compra do material e das ferramentas para um artesão Kugutsu de nível médio (bônus para artesãos mais experiente será exposto mais a seguir).

Portanto ser um controlador de marionetes é muito custoso financeiramente devido à manutenção dos mesmos pós-combates. Assim o usuário de Kugutsu receberá inicialmente \$150 em materiais e ferramentas que serão usados exclusivamente para a manutenção dos mesmos, ou seja, recuperar os PdV. O usuário deve especificar onde e em que recipiente está guardado esse material. Caso o usuário deseje carregar todo o material considere ele guardado em uma mochila média carregada com peso total de 12kg.

Outro item importante a ser considerado para cada tipo de material é a capacidade do mesmo em carregar peso (Cap Max), ou seja, carregar o peso dos itens acoplados. Isso é claro varia para cada tipo de material base da marionete.

Partes	Tipo	PdV	RD	Peso	Manut/PdV	Cap Max	Custo
Cabeça	Bambu	2	1	1	\$1/PdV	2kg	2pts
	Madeira	3	2	1,5	\$2/PdV	3kg	4pts
	Madeira Nobre	4	3	2	\$4/PdV	4kg	8pts
	Ferro	6	5	4	\$8/PdV	8kg	16pts
Tronco	Bambu	6	1	3	\$3/PdV	12kg	2pts
	Madeira	9	2	4,5	\$6/PdV	18kg	4pts
	Madeira Nobre	12	3	6	\$12/PdV	24kg	8pts
	Ferro	18	5	12	\$24/PdV	48kg	16pts
Pernas	Bambu	4	1	2	\$2/PdV	4kg	2pts
	Madeira	6	2	3	\$4/PdV	6kg	4pts
	Madeira Nobre	8	3	4	\$8/PdV	8kg	8pts
	Ferro	12	5	8	\$16/PdV	16kg	16pts
Braços	Bambu	4	1	2	\$2/PdV	4kg	2pts
	Madeira	6	2	3	\$4/PdV	6kg	4pts
	Madeira Nobre	8	3	4	\$8/PdV	8kg	8pts
	Ferro	12	5	8	\$16/PdV	16kg	16pts

Porem existe nas marionetes pontos fracos bem menos resistentes do que as partes acima descritas. Esses pontos são as partes articuladoras que ligam uma parte a outra da marionete (pescoço, quadril, ombro e joelho). Todas elas possuem 2 PdV e RD 1. Contudo a dificuldade para acertar uma área dessas é de -7 no NH do adversário. Além disso o sucesso em destruir uma dessas articulações não destrói a marionete, mas sim a divide em duas e a partir daí o usuário deve apitar por uma das duas partes para usar enquanto a outra fica imobilizada.

Essas habilidades podem ser representadas por alguns personagens como Kankuro, Sasori e etc.

Marionetes projetadas



Karasu (Corvo)

Uma marionete primária, a preferida e mais indicada para os iniciantes usuários de marionetes. Karasu é equipado com muitas armas, e tem uma aparência meio feia, quase parecida com a humana, mas de modo mais demoníaco. Um marionete muito forte, mas pouco resistente.

Armas Contidas na Marionete:

Cabeça

- Kunai corpo a corpo envenenada 3pts 0,5kg;
- Boca disparadora de Agulhas Cortantes 2pts (uma carga) 5 agulhas 0,5kg,

Tronco

- Jato de veneno médio 20pts (uma carga) 1kg;
- Boca com lançador de Kunais 4pts (duas cargas) 2 kunais 1kg.
- Braços Extras 10pts 4kg.

Braços

- Lâminas nos membros (2 kunais corpo a corpo – cada braço tem uma) 2pts 1kg;
- Membros lançadores de Kunais (2 kunais arremessáveis) 2 cargas 4pts 1kg.

Braços Extras

- Membros lançadores de Kunais (2 kunais arremessáveis) 2 cargas 4pts 1 kg.

Pernas

- Membros lançadores de Kunais (2 kunais arremessáveis) 2 cargas 4pts 1 kg.

Sub-total: 53pts 11 kg

Material

Partes	Tipo	PdV	RD	Peso	Manut/PdV	Cap Max	Custo
Cabeça	Madeira	3	2	1,5	\$2/PdV	3kg	4pts
Tronco	Madeira	9	2	4,5	\$6/PdV	18kg	4pts
Braços	Madeira	6	2	3	\$4/PdV	6kg	4pts
Pernas	Madeira	6	2	3	\$4/PdV	6kg	4pts

Sub-total: 32pts 44kg

Total: 79pts 23kg

Kuroari(Formiga negra)

Ao contrário de Karasu, este fantoche não é projetado para o ataque. Ao invés disso, Kankuro usa-o para prender seus inimigos escondendo o e manobrando seus oponentes nele com Karasu. Também possui uma boa defesa.



Armas Contidas na Marionete:

Cabeça

- Kunai corpo a corpo 1pts 0,5kg;

Tronco

- Prisão Média - 25pts: 1,5m de altura por 0,8m de espessura. Peso Extra 2kg. Agüenta até 70 kg.
- Laminas Foice: (4 Ninja-to – arma média) 8pts 4kg.

Braços

- Lâminas nos membros envenenados (2 kunais corpo a corpo com veneno médio – cada braço tem uma) 8pts 1 kg;

Pernas

- Lâminas nos membros envenenados (2 kunais corpo a corpo com veneno médio – cada braço tem uma) 8pts 1 kg;

Sub-total: 50pts 8,5kg

Material

Partes	Tipo	PdV	RD	Peso	Manut/PdV	Cap Max	Custo
Cabeça	Madeira Nobre	4	3	2	\$4/PdV	4kg	8pts
Tronco	Madeira Nobre	12	3	6	\$12/PdV	24kg	8pts
Braços	Madeira Nobre	8	3	4	\$8/PdV	8kg	8pts
Pernas	Madeira	6	2	3	\$4/PdV	6kg	4pts

Sub-total: 28pts 42kg

Total: 78pts 50,5kg

Seguindo as regras acima descritas é possível criar uma variedade considerável de marionetes diferentes. Com o uso da vantagem Aperfeiçoamento de Marionetes é possível ainda expandir o poder da marionete para além dos 80pts máximos. Mas ainda para criar outras formas além das marionetes humanóides apresentadas aqui é só preciso trocar as partes apresentadas com outras, por exemplo, pernas por cauda, braços por asas etc.

Vantagens Kugutsu

Atenção Ampliada

OS manipuladores de marionetes passam por treinamentos e experiências diferenciadas dos shinobis comuns. E um dos resultados é esta vantagem que significa uma atenção e concentração extraordinária do usuário para com a suas marionetes. Isso na pratica resulta em uma melhor exploração das marionetes em combate, ou seja, usar ações complexas mesmo com muitas marionetes em seu comando. A aplicação é simples: para cada nível comprado aqui o usuário consegue expandir sua atenção além de INT do usuário. Portanto sua atenção será INT + x vezes essa vantagem.

Custo: 9 por nível.

Gênio Kugutsu



Alguns shinobis manipuladores de marionetes apresentam uma afinidade descomunal nessa arte. Outras pessoas diriam simplesmente que é um dom. Assim tais usuários são capazes de realizar coisas praticamente impossíveis para manipuladores comuns. Na pratica os efeitos são: +2 NH em perícias e jutsus relacionados à Kugutsu; e ainda com essa vantagem o usuário pode

mudar a distribuição da atenção em combate sem a perda de turnos, ou seja, instantaneamente!!!!

Custo: 60 no inicio da campanha/ 80 durante a campanha

Aperfeiçoamento de Kugutsus

Os manipuladores de marionetes podem com o tempo aperfeiçoar suas marionetes de tal forma que estas se tornem mortais. Assim essa vantagem compromete se em aumentar os pontos das marionetes acima dos 80pts iniciais. Porém essa vantagem está atrelada ao nível na técnica kugutsu que o usuário possui, ou seja, quanto maior o Rank em kugutsu mais aperfeiçoamento será possível. Mais ainda o número de pontos extras deverá ser dividido a escolha do usuário entre suas marionetes, ou seja, pode ser colocado apenas em uma marionete ou entre várias.

Custo: Nível 1 : 20pts para +20pts em marionetes. Requer Rank D em Kugutsu.

Nível 2: 40pts para +40pts em marionetes. Requer Chunin e Rank C em Kugutsu.

Nível 3: 60pts para +60pts em marionetes. Requer Chunin e Rank B em Kugutsu.

Nível 4: 100pts para +100pts em marionetes. Requer Jounin e Rank A em Kugutsu.

Perícias

Artesão Kugutsu

INT/D

A arte de construir e promover a manutenção das marionetes encontradas no NARUTO recai a essa perícia. Então essa perícia é essencial para um manipulador de marionetes.



Controlador de Kugutsu

DEX/M

Após a criação de linhas de chakras distribuídas entre as marionetes do usuário esse deve controlar as mesmas através dessa perícia. Não só os movimentos e ataques são baseados nessa perícia, mas também os atributos DEX e AGI. Assim para iniciar qualquer ação com as marionetes seja o que for o usuário deve ser bem sucedido nessa perícia. LEMBRE-

SE: a perícia Controlador de Kugutsu tem um redutor de -1 para cada marionete adicional além da primeira.

Jutsus

Bom aqui eu peço desculpas aos fãs dos manipuladores de marionetes. Isso porque não pude apresentar uma gama considerável de jutsus mesmo daqueles apresentados no anime e manga NARUTO. O motivo é que este foi o último capítulo (e o mais árduo!!!!!!) que escrevo e então nem foi testado em minhas campanhas e, portanto, não houve incentivo em criar mais variantes também. É claro que isso não impedirá a criatividade de vocês!!!!

Jutsus Rank D

By LOUIZ 90

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

-Kawarimi Kugutsu

WILL/M

Custo: 10

Efeito: Kawarime, mas com troca selecionada com a marionete.

Requer: marionete próxima ao usuário e visível até visão metros.

Atenção: total

Alcance: visão metros (PER + Visão aguçada e/ou Prontidão)

Com marionetes essa técnica pode ser usada para trocar de corpo entre a marionete e o controlador. Para evitar ataques ao mesmo. Só pode ser usada duas vezes por cena. Conta como uso de kawarime normal.

-Kugutsu no Jutsu (Técnica das Marionetes)

WILL/M

Custo: 4 por marionete

Efeito: cria as linhas de chakra que vão de encontro às marionetes desejadas.

Conta como uma ação. Assim as marionetes só podem se defender e defender o usuário nesse turno.

Atenção: pelo menos 3 em cada marionete

Alcance: WILL metros

Técnica básica para todos usuários de marionete. O usuário cria linhas de Chakra, que o conectam com sua marionete. Todos movimentos dela a partir daí serão feitos por ele.

Jutsus Rank C

Chakra no Tate(Escudo de Chakra)

WILL/D

Custo: 5

Efeito: cria um escudo feito de chakra com RD 5. O restante afeta o alvo normalmente. Assim caso o usuário crie esse jutsu ele recebera o ataque. Conta como uma ação. So pode ser usado duas vezes por cena.

Atenção: total

Usada por manipuladores de marionetes, cria um escudo de chakra que protege contra ataques. Pessoas que não possuem habilidades com marionetes não podem usar esse jutsu.

Jutsus Rank B

Kuro hiki Nihatsu: (Duas cerimoniais secretas negras)

Custo: 25

Dano: 4 ataques laminas force (Ninja-to) com ST da marionete

Efeito: em caso de insucesso em defesas ativas por parte do alvo ocorrera disputa entre NH do usuário vs ST do alvo. Em caso de vitória do usuário o alvo é puxado para dentro da marionete e lá recebe os ataques internos da marionete sem defesas ativas.

Requer: Kuroari

Alcance: WILL/2 metros

Atenção: 14 no Kuroari



Sel.: 2 turnos

Usada com marionete Kuroari(Formiga negra) O manuseador usa suas linhas de chackra para enroscar o inimigo e puxa-lo para dentro do torax aberto da marionete, que prende o inimigo e pode terminar o serviço com as laminas internas do corpo.

Jutsus Rank A

Karakuri Engeki (Valsa da marionete)

Custo: 36

Dano: todos os ataques corpo a corpo de Kuroari e Karazu (ver descrição das marionetes).

Efeito: primeiro é necessário aprisionar o alvo dentro de Kuroaru assim depois é possível realizar o jutsu. O alvo dentro de Kuroaru não poderá realizar as defesas habituais para sair dela, mas poderá realizar ações dentro dela. Defesas como kowarime não são possíveis. Caso o alvo não consiga sair ele recebera todos os ataques corpo a corpo de Karazu e Kuroaru.

Requer: Karazu e Kuroaru. Alvo preso dentro de Kuroaru

Alcance: WILL/2 metros

Atenção: 20 nas duas marionetes

Sel.: 3 turnos após captura do alvo (ele tem ações nesse período)

Usada por duas marionetes. Karazu e Kuroaru. A 1º leva o inimigo até a embosca que o prende dentro da 2º para que entre em desespero. Logo karazu se destaca em varias partes com laminas afiadas.(Essa é a parte mais dificil. requer concentração do manipulador) e todas penetram dentro da 2º marionete o que causa praticamente uma morte instantânea da pessoa lá dentro.

Desvantagens GURPS



Hábitos Detestáveis	-5, -10, -15 pt
Batalhador 1/2x	-10 pontos
Pobre 1/5x	-15 pontos
Falido nada	-20 pontos.
Primitivismo	-5/nível tecnológico
Reputação	-5 por redutor na reação
Estigma social	-5 por redutor na reação
Idade	-3 por ano a cima de 50
Disopia	-10 ou -25 pontos
Albinismo	-10 pontos
Cegueira	-50 pontos
Daltonismo	-10 pontos
Surdez	-20 pontos
Nanismo	-15 pontos
Epilepsia	-30 pontos
Eunuco	-5 pontos
Obesidade	-5, -10 ou -20 pontos
Gigantismo	-10 pontos
Duro de ouvido	-10 pontos
Hemofilia	-30 pontos
Perna mutilada	-15 pontos
Perneta	-25 pontos
Sem pernas ou paraplégico	-35 pontos
Hiperalgia	-10 pontos
Mudez	-25 pontos
Disosmia/ageusia	-5 pontos
Maneta	-15 ou -20 pontos
Zarolho	-15 pontos
Magreza	-5 pontos
Gagueira	-10 pontos
Juventude	-2, -4 ou -6
Distração	-15 pontos
Vicio	Variável
Alcoolismo	-15 pontos
Cabeça quente	-10 pontos
Fúria	-15 pontos
Sanguinolência	-10 pontos
Fanfarronice	-10 pontos
Código de honra	-5, -10 ou -15 pontos
Paralisia frente ao combate	-15 pontos
Compulsão	-5 a -15 pontos
Mentir compulsivamente	-15 pontos
Covardia	-10 pontos
Fantasias	-1, -5, -10 ou -15 pontos
Dislexia	-5 ou -15 pontos

Fanatismo	-15 pontos
Gula	-5 pontos
Cobiça	-15 pontos
Credulidade	-10 pontos
Honestidade	-10 pontos
Analfabetismo	0 ou -10 pontos
Impulsividade	-10 pontos
Intolerância	-5 ou -10 pontos
Inveja	-10 pontos
Cleptomania	-15 pontos
Preguiça	-10 pontos
Luxuria	-15 pontos
Megalomania	-10 pontos
Avareza	-10 pontos
Excesso de confiança	-10 pontos
Pacifismo	-15(outodefesa) ou -30(incapas de matar)
Paranóia	-10 pontos
Fobia Multidões	-15/-30 pontos
Fobia Escuridão	-15/-30 pontos
Fobia morte/mortos	-10/-20 pontos
Fobia Sujeira	-10/-20 pontos
Fobia Espaços fechados	-15/-30 pontos
Fobia Altura	-10/-20 pontos
Fobia Insetos	-10/-20 pontos
Fobia Ruídos altos	-10/-20 pontos
Fobia Maquinaria	-5/-10 pontos
Fobia Monstros	-15/-30 pontos
Fobia Numero 13	-5/-10 pontos
Fobia Oceanos	-10/-20 pontos
Fobia Espaços abertos	-10/-20 pontos
Fobia Répteis	-10/-20 pontos
Fobia Coisas afiadas	-15/-30 pontos
Fobia Coisas gosmentas	-10/-20 pontos
Fobia Coisas desconhecidas	-15/-30 pontos
Fobia Armas	-20/-40 pontos
Piromania	-5 pontos
Sadismo	-15 pontos
Timidez suave	-5
Timidez grave	-10
Timidez paralisante	-15
Teimosia	-5 pontos
Veracidade	-5 pontos
Azar	-10 pontos
Voto	-1, -5, -10 ou -15 pontos
Vontade fraca	-8 por nível
Dependentes	variavel
Inimigos	variavel
Segredo	-5, -10, -20 ou -30 pontos

Magnetismo Sobrenatural	-15 pontos
Doente Terminal	-50, -75 ou -100 pontos
Boemia compulsiva	-5 pontos
Generosidade compulsiva	-5 pontos
Gastar compulsivamente	-5, -10 ou -15 pontos
Curiosidade	-5, -10 ou -15 pontos
Flashbacks	-5, -10 ou -20 pontos
Maldição	-75 pontos
Luta pela fama	-15 pontos
Aziago	-20/-40/-60 pontos
Maníaco depressivo	-20 pontos
Circunspeção	-10 pontos
Temeridade	-15 pontos
Marca registrada	-1, -5, -10 ou -15 pontos
Dever extremamente perigoso	-20 pontos

Desvantagens Naruto



Perverso

O personagem possui uma atração sexual quase incontrolável pelo sexo oposto. O PC precisa de um teste de WIL-4 ou WIL-6 (dependendo da intensidade) para resistir de fazer algo perverso na presença do sexo oposto ou para não ir a procura do sexo oposto.

Custo: -10 moderado/ -20 descontrolado

Objetivo condutor / Sonho Condutor

O ninja possui uma meta que literalmente guia sua vida. Tudo que ele faz gira em torno desse objetivo e se afastar dele cria um abismo em sua existência. Toda vez que ele tiver que fazer algo que não condiz com seu objetivo maior deve fazer um teste de WIL e ainda possuir um bom motivo para isso. O que difere o sonho condutor do que foi dito anteriormente é que ele seria um objetivo até então inalcançável mesmo que o ninja se torne um dos mais poderosos do mundo. Lembre-se que nesse estágio o indivíduo além de sofrer o problema anterior deve criar ele próprio uma forma de alcançar esse sonho mesmo que isso tenha que corrompê-lo de alguma forma.

Custo: -10/-25

Memória traumática

O passado do indivíduo possui algo extremamente traumático que pesa muito no presente dele. Esse trauma deve ser descrito e o mestre precisa incluir constantemente ele no seu cotidiano. O indivíduo deve fazer um teste de WIL-5 em momentos que lembram seu passado. Caso não seja bem sucedido ele perde um turno paralisado relembando seu passado nesse caso ele deve fazer WILL-5 e outro insucesso provoca uma paralisia de três turnos seguida de mãos tremulas e murmúrios. Caso haja um erro crítico o indivíduo passa a viver novamente esse momento travando completamente os outros personagens assistem ele parado olhando para o nada e com o corpo tremulo. O indivíduo deve incluir de alguma forma essa memória traumática em sua interpretação seja pela aversão a objetos que lembrem esse trauma ou por falar dele constantemente ou outra forma qualquer.

Custo: -15

Amor/Paixão secreta

O personagem esta completamente apaixonado por uma pessoa próxima, mas possui algo que impede dele se declarar. Esse motivo deve ser apresentado pelo personagem e deve ser condizente com o fato. Essa paixão deve comprometer de alguma forma o individuo seja pela tristeza proporcionada seja pela busca constante e mal sucedida de conseguir a pessoa amada ou qualquer outro motivo escolhido por você e aprovado pelo Mestre.

Custo: -10

Incapaz de Nin e Gen

O personagem não é capaz de usar seu chakra se não pelo corpo (taijutsu). Isso compromete seriamente o PC sendo muitas vezes motivados a desistir de se tornar ninja. Poucos foram aqueles que superaram essa dificuldade e podem ser considerados grandes ninjas. Essa desvantagem deve ser interpretada como uma frustração constante do individuo que deve ser canalizada em alguma coisa ou em um objetivo.

Custo: -40

Vingador

Essa desvantagem possui semelhanças com a Sonho Condutor, mas é muito mais grave. Isso porque seu objetivo consiste basicamente em matar alguém ou destruir algo. Isso definitivamente molda a sua personalidade, assim, poucas vezes se veria essa pessoa sorrindo e se divertindo. Tal indivíduo busca a qualquer custo alcançar esse objetivo. Os motivos dessa desvantagem devem ser incluídos na historia do personagem.



Custo: -25

Baka (Idiota)

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 -3 não sofrerá nenhuma penalidade se não for um erro crítico. Mas você, caro ser ignóbil, perderá os 1/2 a mais pontos de chakra empregados naquela tentativa frustrada!

Custo: -30

Competidor

O personagem não gosta de perder de forma alguma. Qualquer competição será tratada como de vida ou morte e uma derrota será respondida

com grande decepção ou até ódio. O PC deve interpretar essa desvantagem constantemente de alguma forma específica.

Custo: -10



Rival

O personagem possui um rival por algum motivo, especificado na história. E deverá fazer praticamente tudo para ser superior a ele em tudo. Isso inclui criar disputas constantes por mais estúpidas e sem sentido que forem (como uma competição na hora da refeição!!). O rival deve ser alguém próximo e presente na vida do personagem. Uma derrota é terrível para o personagem e deve ser interpretada!!!

Custo: -5

Clãs

Esse capítulo apresenta a maioria dos clãs expostos no anime e manga bem como alguns novos criados por mim e por amigos. Apesar da separação feita aqui das vantagens acima apresentada esses clãs devem ser considerados como vantagens e colocados junto a esses.

Existem varias famílias que tiveram evoluções diferenciadas criando jutsus próprios que só são repassados a descendentes. Mais ainda, algumas destas apresentam uma Linhagem Avançada que nada mais é do que peculiaridades genéticas exploradas ao extremo gerando vantagens únicas, às vezes, mortais.

Custo clãs:

35 Abarume

25 Akimichi

60 Hyuuga

30 Inuzuka

20 Nara

50 Uchiha

35 Azura

20 Yamanaka

70 Mīnd

25 Imagaya

60 Haku



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. 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.

Automaticamente os Aburame tem a desvantagem de Dever com os insetos.

O clã consegue dar comando aos insetos que serão executados no turno seguinte sem custos adicionais ou perda da ação. OS comando possíveis são:

ATAQUE (NIN D): os insetos migram do hospedeiro ate o alvo através de um movimento ou ataque do primeiro em direção ao segundo que resulte em proximidade entre eles. Assim devera ser feito um teste de PER-4 (visão ou tato) mais os redutores ou bônus proporcionados pela forma como ocorreu a aproximação, isso a critério do mestre (exemplo: caso o alvo receba um dano num ataque do usuário que tinha como objetivo locomover os kikais). Importante ressaltar que os insetos iram se deslocar no local mais próximo do corpo do alvo no momento da aproximação e ali promover seu ataque, ou seja, caso o usuário efetue um ataque com objetivo do braço do alvo eles se deslocaram para o mesmo. O dano causado pelas kikais recai sobre o chakra com anulação de qualquer RD. O dano é de 1d-2 por turno porem a cada turno o alvo tem uma redução na penalidade na PER de 1 por turno. Existe ainda uma peculiaridade: caso o alvo seja a mão de um adversário e, sendo bem sucedida, ele receba mais de 7 de dano (independente de quantos turnos demorar) isso provoca a impossibilidade de selar jutsus (caso ele não possua a vantagem selamento com uma mão), por 2d-3 de turnos. Nos braços o dano necessário é de 17 de chakra para surtir o mesmo efeito.

ATAQUE EM MASSA (NIN C): um movimento poderoso porem custoso para o usuário. Consiste em deslocar grande parte de seus insetos para uma ação de ataque no turno seguinte a ordem contra o alvo, porem isso provoca a impossibilidade de usar os jutsus de clã ate que esses retornem. A massa de insetos tem Des 5, Esq 6, NH 15, Salto 15, Furtividade/Camulagem 17, PdV 50 (não a bônus de dano com exceção do fogox2). A ação tem que ser simples: um ataque à determinada parte do corpo com dano de 2d+2 chakra (com os efeitos acima descritos). Ataque à cabeça que alem do dano provoca cegueira temporária.

LOCALIZADOR (NIN C): também através de uma aproximação promovida pelo usuário ate o alvo. O usuário pode ordenar que uma fêmea kikai se

By LOUIZ100

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

desloque ate o alvo, percebível por PER-9 (-10 visão ou -7 tato). Com isso o usuário tem a posição exata do alvo, pois a fêmea excreta uma substancia no ar totalmente perceptível pelo macho. A kikai permanece no alvo por um dia depois morre.

CURAR VENENO (NIN B): de uma maneira peculiar o usuário pode remover venenos do corpo do alvo ou ate de si mesmo. Utilizando se dos kikais o usuário pode fazer com que eles absorvam o veneno e morram no lugar do alvo. Isso elimina o veneno do alvo e recupera metade dos PdV perdidos com o veneno ate o momento do uso dessa habilidade.

NIN RANK D

Kikaichuu no Jutsu (Hospedagem de Insetos)

Uma técnica avançada usada pelo Clã Aburame. Uma criança recém-nascida tem seu corpo dado aos Insetos Kikai em uma relação parasita. Os insetos se alimentam de Chakra e em troca, ajudam o hospedeiro em batalhas devorando o Chakra do oponente. (com o comando do hospedeiro).

Linhagem Avançada Inicial

Kikai Bushin no Jutsu (Clone de Insetos)

Custo: 3

Efeito: Atrib iguais, não pode realizar jutsus, somente provocada dano no combate corpo a corpo, dano em chakra (Max 1d+2), não usa armas, só pode fazer dois deles, caso receba dano os kikais se dispersam.

Cria um clone formado pelos insetos podendo ser usado para ataques, armadilhas etc... Se ele sofrer dano os insetos se dispersam.

NIN Rank C



Kikai no Tate - Armadura de Kikais.

Custo: 10

Dano: 1d+1 chakra

Efeito: necessário um teste de NH nessa pericia + um de aparato+3 pelo usuário. Caso haja sucesso e o ataque for um taijutsu de corpo a corpo (exceto com armas de 1m ou mais de alcance) o ataque alem de ser cancelado o alvo recebe 1d+1 de dano em chakra.

O Aburame usa os insetos para criar uma armadura imune a taijutsus pois se o adversário encostar nele com taijutsu ele Será rapidamente atingido pelos kikais e começara a ter seu chakra todo sugado

NIN Rank B

Kikai Rurouni no Jutsu

By LOUIZ101

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Custo: 25

Efeito: Inseto Desl 21, Esq 14, Vôo NH18, Pdv 6, RD 2, dano 1d-1 perf, veneno (dano 1d+2 ST por turno, depois do ST igual a zero a cada turno –1 PdV por sufocamento)

Sel: 3 turnos

Duração: 1 cena

Com a ajuda dos kikais o usuário faz alguns selos para invocar um inseto grande mais ou menos do tamanho de um falcão só que alguns centímetros maiores. Esse inseto tem seis asas e é muito rápido e possui um ferrão que contem um veneno letal que se se encostar ao oponente e entrar em sua circulação o usuário acaba ficando paralisado, aos poucos sufocando e assim ele morre.



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. O Clã possui como marca um redemoinho nas bochechas, talvez o símbolo esteja relacionado com o movimento de seus ataques. Desvantagem natural Obesidade (custo 0).

NIN Rank D



Baika no Jutsu (Técnica do Aumento de Peso)

Custo: 3/1

Efeito: torna-se uma bola de 3m de diâmetro + possibilita o jutsu Nikudan Sensha.

Duração: enquanto gastar o chakra.

Aumenta o tamanho do corpo!

TAI Rank D

Nikudan Sensha (Tanque de Carne)

Custo: 6

Dano: GDP+4 cont

Efeito: dobra deslocamento para movimentos e permite o ataque ate essa distancia + efeito continua (o dano é causado em todos os alvos que estejam na rota escolhida pelo alvo) + curvas como em vôo + impossibilita aparo (somente se o alvo possui o dobro do ST do usuário, a critério do mestre) + impossibilita outros jutsus pelo usuário.

Duração: ate quando o usuário quiser.

Alcance: 2xDesl

Usado depois do Multiplicar o Tamanho. Lança o grande corpo em forma de uma poderosa bola. Usa muitas calorias.

TAI Rank C

Kasui Nikudan Sensha

Custo: 10

Dano: GDP+4 corte

Efeito: idem acima só que mudança no dano.

By LOUIZ103

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Duração: idem acima

Alcance: idem acima

Usa-se o Nikudan Sensha com uma corda amarrada em torno no corpo do ninja, nela pode-se amarrar muitas kunais, tornando o corpo do ninja um tanque de carne afiado.

NIN Rank C

Katateoichi Baika no Jutsu

Custo: 8/2

Efeito: um dos membros tem que ser selecionado e para esse o ST+5, DX-5 e Alcance +2m. Impossibilita o uso de armas de tamanho normal.

Duração: enquanto pagar a manutenção.

Uma variação do Baika no Jutsu, em que o ninja aumenta apenas uma parte do corpo, mas de forma grande.

NIN Rank B

Mega Baika no Jutsu (nin):

Custo: 46

Efeito: 6x a altura + 3xST, -6DX, -4Desl, -4Def do alvo (Devido aos golpes serem em uma grande área, a critério do mestre devido à forma de ataque esse redutor pode aumentar ou diminuir) e 2xRD.

Sel: 3 turnos

Duração: 3 turnos

Uma espécie de Baika no Jutsu em que o ninja queima algumas calorias do seu corpo para atingir um tamanho gigantesco. O ninja ficará muitas vezes mais forte e resistente.

TAI Rank B

Hourenzan

Efeito: permite o uso dos 3 pilulas. Azul - +3ST + 2VEL -5PdV(perde um por turno ate chegar em 6); Amarelo - +15 Chakra -6PdV (perde 1 ate 6); Vermelho - +1ST +1VEL +10 Chakra -6PdV (perde 1 ate 7). No mínimo deve se ingerir uma por turno.



Este não é bem um jutsu do clã Akimichi, é uma arma. O ninja do clã recebe 3 pílulas, uma azul, uma amarela e uma vermelha. Cada pílula tem um efeito diferente, a azul aumenta a força e a velocidade, a amarela aumenta muito o chakra, e a vermelha aumenta ainda mais o chakra e habilita um novo jutsu (Choukaihou). O efeito colateral é que cada pílula desgasta muito o corpo, e a vermelha pode levar até a

morte.

Requerimentos para agüentar cada pílula:

Azul - Ninjutsu-D Taijutsu-C

By LOUIZ104

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Amarela - Ninjutsu-C Taijutsu-B
Vermelha - Ninjutsu-C Taijutsu-A

NIN Rank A

Choukaihou (Libertação da Borboleta)

Custo: 20 chakra + PdV ainda não recebidos pelo o uso das pílulas serão recebidos agora + 3PdV adicionais.

Dano: GDP+8 cont min 8

Efeito: anula RD + -5Def (muito rápido)

Sel: I

Alcance: 2xDesl

Um ninjutsu que só pode ser usado pelo clã Akimichi. Após usar a pílula de comida vermelha e aumentar seu poder, o ninja converte toda suas calorias em puro chakra, que visível na forma de lindas asas de borboleta. Após converter suas ultimas calorias em chakra, o ninja perde muito peso, se tornando muito magro.

Ele então concentra uma enorme quantidade de chakra na palma da mão, que é rapidamente tragada por um redemoinho contínuo de chamas. Como no chidori, o ninja atravessa o inimigo com seu punho, destruindo ele devido ao aumento na força e chakra. mortal tanto para o ninja quanto para seu inimigo, essa técnica é suicida.

Requerimentos: Pílula de comida vermelha

CLÃ DO HAKU



Não se sabe muito sobre este clã, apenas que estes possuem uma linhagem avançada do gelo (pode usar e criar jutsus de gelo – água combinada com vento). 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 pessoas em relação a este clã. 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 Clã Kaguya. Este clã misterioso o qual conhecemos apenas dois membros parece ter a habilidade de manipular a água e vento e transforma-los em gelo, e também a estranha habilidade de fazer jutsus com apenas uma mão. Podendo manipular gelo desta maneira, eles usam jutsus que apenas sua linhagem é capaz, como os Espelhos de Gelo Demoníacos e

as Agulhas Voadoras Aquáticas.

Hyuuton

Os Hakus possuem uma ligação muito forte com o elemento Gelo por isso podem aprender e criar jutsus do mesmo. Tais jutsus não podem ser copiados nem aprendidos por outros que não tenham tal linhagem avançada. Assim o elemento de afinidade elemental inicial é ou vento ou água, e, o segundo, é o outro.

Selamento com uma mão

Dizem que foi esse clã que criou a técnica para fazer selamentos com apenas uma mão. Por isso todo Haku treinado pelo clã possui essa vantagem sem custos.

NIN Rank B

Sensatsu Suishou Hijutsu

Custo: 10

Dano: 1d+2 perf

Efeito: o dano é baixo porem este significa varias, às vezes, dezenas de agulhas no corpo do alvo. Por isso a cada 1 dano os atrib físicos ficaram com -1, permanente ate ser retiradas as agulhas. O Desl -1 a cada 2 de dano. Jutsu terão seus turnos ampliados na proporção dos danos. O alvo perde o mesma quantidade de dano em turnos para retirar as agulhas anulando os redutores. O ataque das agulhas cerca o alvo dificultando sua fuga -5 Def (para Hyuugas e Uchihas Nvl 3 podem, com suas características, ter menor dificuldade -3, ou nulos dependendo da ação defensiva). O aparo do alvo fica a -7 contra esse

By LOUIZ106

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

jutsu. O dano recai sobre a Parte do corpo com menor RD (isso porque atinge todo o corpo).

Sel: 2 turnos

Alcance: ate 4m raio

Usado pela Linhagem Avançada do clã Haku. Próximo da água eles podem criar gelo à vontade, podendo transportá-lo. Geralmente congelam a água em forma de afiadas agulhas, mais fáceis de serem controladas pelo chakra, mas a quantidade de agulhas criadas é tanta que torna este golpe quase indefensável.

NIN Rank A

Makyou Hyoushou (Espelhos de Cristal Demoníacos)



Custo: 33/5 por turno adicional (pode ser em PdV ao invés de chakra)

Efeito: o usuário prende os alvos em uma cúpula de espelhos (são 35 espelhos, inclusive os que estão acima dos alvos). Assim que entra nos espelhos passa a ter 3xVEL (super velocidade que permite varias ações em um mesmo turno) e só pode atacar de dentro do espelho senão perde essa velocidade. Como são ataques que origens duvidosas

para o alvo eles são considerados de difícil defesa – 3Def, impossibilita o uso de jutsus como o kawarime (a não ser que o item esteja dentro da cúpula). Permite ao usuário realizar ações mesmo se deslocando o Maximo que pode dentro da cúpula (quase um teleporte). Não é possível realizar jutsus dentro do espelho. Os espelhos tem RD 4 e PdV 12, porem quando um é destruído pode se regenerar instantaneamente caso o usuário gaste 3 de chakra. Se um alvo tentar fugir por entre as frestas de um dos lados da cúpula será alvo de um ataque surpresa vindo das costas do mesmo pelo usuário.

Sel: 3 turnos

Requer: O usuário pode no Maximo possuir carga leve ou menos que 60kg ao todo, o menor. Isso porque os espelhos não agüentariam tanto peso.

Alcance: Área de 3m de raio. No quarto metro de raio se encontra os espelhos de gelo.

Ninjutsu proibido da linhagem avançada de Haku, forma espelhos em torno do alvo e o usuário pode entrar nos espelhos, uma vez dentro dos espelhos o usuário pode usar os reflexos para confundir o alvo alem de ganhar uma super velocidade. Consome muito chakra

By LOUIZ107

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

CLÃ HYUUGA

É um clã forte e seus usuários utilizam mais do taijutsu. Pois possuem um estilo especial chamado jyuken, estilo dos punhos gentis, que causa dano interno ou danos ao chakra do oponente.

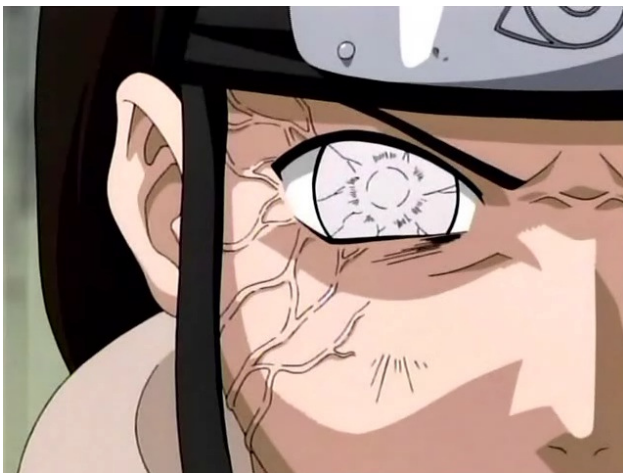
Sua habilidade especial é o Byakugan, Olho Branco, que pode enxergar os pontos de chakra e acertá-los fazendo com que o inimigo não consiga usar seu chakra direito. Com o Byakugan também é possível enxergar 360° a sua volta, tbm pode ver através de coisas finas além de ter uma capacidade visual muito alta (Pode ver mais de 1000 metros a sua frente se concentrando).

VER A VERDADE: Essa habilidade permite ao Hyuuga ver o fluxo de chakra das pessoas que estão em seu raio de **visão**, portanto genjutsu que necessitam dessa premissa são cancelados automaticamente para membros desse clã. Mais ainda genjutsus que tentarem obstruir a visão de fluxos de chakra verdadeiros não conseguem realiza-los contra um Hyuuga com o byakugan ligado.



Ying

Os Hyuugas possuem uma ligação muito forte com o elemento Ying (elemento branco) por isso podem aprender e criar jutsus do mesmo. Tais jutsus não podem ser copiados nem aprendidos por outros que não tenham tal linhagem avançada.



Byakugan (Olhos Brancos)

Custo: 4/1

Efeito: visão de 360° + Super Visão 1km de raio + IDP + Visão de raios-X (2cm de espessura/ por turno de concentração) + Ver os Tenketsus (pontos vitais do fluxo de chakra) + Ver a Verdade.

Sel: 1 turno

Esse Jutsu é ativado nos olhos, muito parecido com o Sharingan. Permite que a visão do

seu usuário tenha um alcance de 360 graus. O usuário é capaz de ver totalmente ao seu redor, e tudo o que estiver em volta. O Byakugan também tem a habilidade de ver objetos, e ver o TenKetsu em casos avançados. Apenas membros do clã Hyuuga.

TAI Rank D

By LOUIZ108

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br



Jyukken (Estilo dos Punhos Gentis)

Dano: soco GDP-4 + 1/5 NH com efeito aos órgãos internos ou ao chakra do alvo (deve ser especificado antes em qual deles).

Efeito: RD anulado (efeitos internos) + golpes aos órgãos internos demoram 1d de turnos para serem sentidos + golpes ao chakra do oponente são automaticamente sentidos + não permite especialização em aumento de dano.

Requer: Byakugan ativado

É um estilo de luta. Causam danos aos órgãos internos, por jogar Chakra no sistema circulatório do oponente, apenas membros do clã Hyuuga. Outra possibilidade é atacar diretamente os tenketsus cancelando os circuitos onde fluem o chakra.

NIN Rank D

Laminas de chakra pelo corpo

Custo: 6 para 2cm de espessura, 8 para 4cm de espessura e 12 para 8cm de espessura

Efeito: + 7 em fuga para prisões físicas.

Requer: Byakugan ativado

Alcance: em volta do corpo.

Os Hyuuga por sua forte ligação com seu chakra são capazes de comanda-los não só nos punhos, mas em todo o corpo. Assim quando presos são capazes de fazer seu chakra circular em torno de seu corpo com formato de laminas possibilitando fugas impossíveis.

TAI Rank C

Hakke Rokujuuyonshou (Manipulação dos 64 pontos)

Custo: 20

Dano: 3d sobre o chakra + 1d-2 cont min 1

Efeito: anula RD + dano sobre o chakra + Def-1 (muito rápido)

Requer: Byakugan ativado

Alcance: O alvo tem que estar a exatamente 2m à frente do usuário.

Hakke Rokujuuyonshou é uma técnica de taijutsu única do clã Hyuuga passada apenas para família principal quando o oponente está no território começa o ataque, o usuário usa o byakugan para ver o sistema circulatório de chakra do alvo e usando o estilo Jyukken ele pode forçar o seu chakra através das mãos para os 64 Tenketsus do corpo do oponente, o dano força o fechamento do tenketsu desligando vários circuitos de chakra.

TAI Rank B

Hakke Hyakunijuuhasshou (Manipulação dos 128 pontos)

Custo: 30

Dano: 4d sobre o chakra e 1d+1 de cont min 2

By LOUIZ109

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Efeito: anula RD + dano sobre o chakra + DEF-3 (velocidade dos golpes)

Requer: Byakugan ativado

Alcance: O alvo tem que estar a exatamente 2m à frente do usuário.

Hakke Hyakunijuuhasshou é uma técnica de taijutsu única do clã Hyuuga passada apenas para família principal qdo o oponente está no território começa o ataque, o usuário usa o byakugan para ver o sistema circulatório de chakra do alvo e usando o estilo Jyuuken ele pode forçar o seu chakra através das mãos para os 128 Tenketsus do corpo do oponente, o dano força o fechamento do tenketsu impedindo parte da circulação do chakra do alvo. Duplamente mais rápido q o Hakke Rokujuuyonshou. De Certa forma o usuário prevê um pouco os movimentos quando utiliza esse movimento, isso acontece por estar muito rápido.

TAI Rank A

Hakkeshou Kaiten (Giro Celestial)

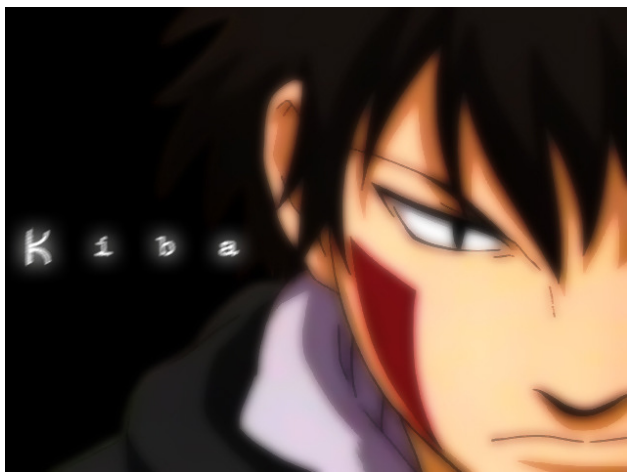
Custo: 15

Efeito: funciona como uma defesa (Defesa Perfeita) + perde o turno acionando ela + um sucesso cancela qualquer tipo de ninjutsu ou taijutsu enviado direto ao usuário (com exceção dos de Rank S?!) + queda (para ataques corpo a corpo) + defende todos os ataques feitos ao usuário no turno.

Requer: Byakugan ativado

Técnica de Taijutsu única da linhagem sangüínea dos Hyuuga. Kaiten é passado apenas para a família principal e faz uso das vantagens do byakugan que lhe concede um ângulo de visão de 360 Graus qdo um ataque está próximo a ele o usuário irá liberar uma grande quantidade de chakra de seus tenketsus e começar a girar rapidamente criando uma barreira de chakra que anula qualquer ataque com a força centrífuga.

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 justus 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 o valor em pontos do adversário assim como seu ponto mais forte, com exceção de fatos ligados a sua história). Esses animais podem também usar sua urina como um ácido muito forte.

NIN Rank D

Douteki Saitentei

Custo: 2

Efeito: marca os alvos com um cheiro localizador (o Inuzuka e o animal têm Testes+7 para encontrar esses alvos).

Duração: dura em media dois dias

Alcance: área de 2m de raio onde o cachorro estiver.

O cão do usuário pula e gira no ar enquanto urina em certos alvos, que poderão ser seguidos pelos dois graças ao poderoso olfato.

NIN Rank D

Shikyaku no Jutsu (Técnica da Besta Quadrúpede)

Custo: 8

Efeito: +2 ST +2 AG + garras (Bal corte) + presas (GDP-1 Perf)

Sel: 1 turno

Duração: 1 cena

Essa técnica transforma o usuário em uma besta humana, com garras e presas, além de aumentar a força e velocidade. Apenas membros do Clã Inuzuka

NIN Rank D

By LOUIZ111

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br



Juujin Bunshin (Clone da Besta Humana)

Custo: 6

Efeito: o animal se torna idêntico ao usuário podendo realizar somente ataques normais ou jutsus combinados com o usuário. O chakra do animal sempre será -10 do valor do chakra total do alvo. O HT do animal é mantido o mesmo.

Sel: 1 turno

Duração: 1 cena

Requer: Shikyaku no Jutsu

Técnica do Kiba, transforma seu companheiro animal numa besta humana, muito útil para personagens com companheiros animais.

TAI Rank C

Tsuuga (Presa Canina)

Custo: 14/7

Dano: BAL+2 cort + 1/6 NH

Efeito: efeito continuo (ate o usuário parar de mante-lo) + Def-2 (super velocidade)

Requer: Shikyaku no Jutsu

Alcance: ate o deslocamento do usuário.

Técnica Taijutsu do estilo de combate da besta em que o usuário executa um ataque giratório que visa ferir o oponente cortando-o, arranhando ou mordendo etc. Mas esse movimento é realizado apenas pelo ninja, sem o familiar.

TAI Rank B

Gatsuuga (Dupla Presa Canina)

Custo: 24/12 para cada um

Dano: BAL+3 cort + 1/6 NH

Efeito: efeito continuo (ate o usuário parar de mante-lo) + Def-4 (super velocidade).

Requer: Juujin Bunshin

Alcance: ate o deslocamento do usuário.

Esse é a técnica suprema de Taijutsu do estilo de combate da besta, apos o familiar se transformar numa copia do usuário eles executam um ataque giratório que visa ferir o oponente cortando-o arranhando ou mordendo etc...

NIN Rank A

Inuzuka Ryuu Jinjū Henge

Custo: 32

Efeito: forma quadrúpede + garras + presas (GDP+2 perf), +3ST, +3HT, +1AG, -2DEX, +1OPdV, +4PER, +5RD e +2DP (as armaduras são anuladas durante a transformação) + Tamanho igual à de um elefante.

By LOUIZ112

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Sel: 2 turnos

Duração: 1 cena

O ninja e o animal transformam se em uma enorme e perigosa besta que mistura a personalidade e a força dos dois. Esta besta pode realizar todos os jutsus dos Inuzuka com uma forma bem maior. Como efeito colateral este poderoso jutsu faz consumir quase todo o chakra depois de um certo tempo.



TAI Rank A

Garouga

Custo: 22

Dano: BAL+2 cort + 1/6 NH

Efeito: Efeito área acompanha o tamanho do Bestial (todos que estiverem na direção do Gatuuga são atingidos) + destrói tudo o que passar (will m a frete mais os hexágonos adjacentes).

Requer: já tenha ativado Inuzuka Ryuu Jinnuu Henge.

Alcance: deslocamento do usuario

Um super gatsuuga feito quando o ninja usa o Inuzuka Ryuu Jinnuu Henge.

By LOUIZ113

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

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 preguiço, 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.

Desvantagem com custo O: Preguiçoso.

Yang

Os Naras possuem uma ligação muito forte com o elemento Yang (elemento sombrio) por isso podem aprender e criar jutsus do mesmo. Tais jutsus não podem ser copiados nem aprendidos por outros que não tenham tal linhagem avançada.

Nin Rank D

Kage Mane no Jutsu (Imitação de Sombra)

Custo: 4/2 para alvos ate 2m de raio de distancia para cada + 1m + 1/+ 1

Efeito: O alvo fica completamente imóvel só podendo controlar sua face. Depois de pego, ou seja, caso o alvo não consiga fugir do golpe o efeito em geral é automático a não ser que o alvo possua um chakra especial (no caso Chakra duplo ou Selo) possibilitando fazer um teste entre Chakra/3 vs NH do usuário. O alvo imita com exatidão os movimentos do usuário. O usuário precisa permanecer imóvel para manter a ligação entre as sombras caso isso seja quebrado o poder é cancelado automaticamente.

Requer: que haja a sombra do usuário e a do alvo. Portanto o uso desse jutsu é comprometido a noite exigindo algo fonte de luz não só para o alvo e o usuário, mas entre eles também.

Alcance: Lembre se que os modificadores de distancia apresentados no custo estão relacionados a distancia percorrida pela SOMBRA que muitas vezes é DIFERENTE da distancia mais curta entre dois pontos (exemplo: para alcançar um alvo que esta em outra arvore a sombra tem que percorrer alem da distancia

By LOUIZ114

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

entre eles mais o tamanho das arvores!!!!). Essa condição fica a critério do mestre.

Paralisa o oponente através da sua sombra, fazendo ele imitar seus movimentos.

Nin Rank C

Kage Mane no Jutsu Avançado



Custo: 8/3 para alvos ate 2m de raio de distancia para cada + 1m + 1/+ 1

Efeito: Idem a Kage Mane no Jutsu. Porem capaz de atingir vários alvos ao mesmo tempo. As disposições dos alvos devem ser à frente do usuário e relativamente próximas (deve ser no Maximo de 3m de raio).

Requer: que haja a sombra do usuário e a do alvo. Portanto o uso desse jutsu é comprometido a noite exigindo algo fonte de luz

não só para o alvo e o usuário, mas entre eles também.

Alcance: idem a Kage Mane

Permite usar o Kege Mane em mais de um oponente, além de sustenta-lo por mais tempo.

Nin Rank B

Kage Kubi Shibari no Jutsu (Técnica de Agarrar o pescoço com sombra)

Custo: 4/1 + Kage Mane

Efeito: enforcamento = disputa por turnos entre NH usuário e HT do alvo a cada sucesso o alvo recebe -5 Fadiga. Quando zerada, o alvo começa a perder PdV - 3 por turno. Caso o alvo por algum motiva consiga se desvencilhar do jutsu os redutores de fadiga são temporários. Assim para cancela-los é preciso ficar parado 1/5 do dano provocado a fadiga turnos para se recuperar. O alvo só conseguira se desvencilhar do Jutsu se obtiver 4 sucessos seguidos.

Requer: após uso com sucesso do Kage Mane no Jutsu. É preciso pagar pelos dois para se manter esse jutsu. Caso esse seja cancelado de alguma forma os dois jutsus são cancelados.

Alcance: idem a Kage Mane

Jutsu desenvolvido pelo Clã Nara, 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. Apenas membros do clã Nara.

CLÃ UCHIHA



rispidez, fúria e, algumas vezes, sede de vingança.

O Clã Uchiha famoso por seu poder e temido pelo mesmo. Esse Clã durante todas as eras do Hokage tiveram destaque para o bem ou o mal. Seus descendentes tem a marca de seu poder nos olhos destacando a linhagem avançada a qual pertencem. Este clã foi originado a partir do clã Hyuuga

Em combate os Uchiha tem fama histórica. Não possuem uma gama variada de jutsus porem tem uma ligação com o fogo muito forte trazendo grandes benefícios. Porem o temperamento de um Uchiha sempre foi marcado pela

Katon

Os Uchihas possuem uma ligação muito forte com o elemento fogo por isso automaticamente possuem manipulação da natureza e da forma do chakra para fogo nível 1. Assim todo Uchiha nasce com afinidade ao elemento fogo automaticamente, ou seja, para tais personagens não é preciso fazer o teste.

Yang

Os Uchihas possuem uma ligação muito forte com o elemento Yang (elemento sombrio) por isso podem aprender e criar jutsus do mesmo (não os mesmos que os Naras, também não é possível copia-los). Tais jutsus não podem ser copiados nem aprendidos por outros que não tenham tal linhagem avançada.

Nin Rank D

Sharingan

Custo: 4/1

Efeito: Permite ao usuário fazer várias coisas:

MEMORIZACAO - A primeira e mais conhecida habilidade consiste em memorizar qualquer técnica observada (para isso o usuário tem que estar vendo os selamentos, teste PER-1, aplicados para o jutsu que queira copiar, teste INT memorização, para assim poder copia-lo. O custo é o custo da criação do jutsu, mas lembre-se que o sharingan tem que estar ativado. A Cópia é instantânea. Vc

By LOUIZ116

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

copiara o jutsu e poderá usar ele somente uma VEZ. Depois ele desaparecera do seu banco de dados. Para copiar um jutsu permanentemente vc precisara: Ver o mesmo jutsu 3 vezes para Sharingan Nvl 1; Ver o mesmo jutsu 2 vezes para Sharingan Nvl 2; e Ver o mesmo jutsu 1 vez para Sharingan Nvl 3 (Gasta o dobro de chakra para copiar permanentemente o jutsu com somente uma olhada).



LEITURA DE MOVIMENTOS: O usuário, através da ativação do sharingan, é capaz de ler os movimentos do oponente. Para isso ele precisa do Nível 3 do Sharingan e assim em TODA rodada ele terá a iniciativa, ou seja, saberá os movimentos de todos os participantes antes de decidir a sua ação mesmo não sendo o mais rápido. Resumindo numa luta um contra um o Uchiha sempre teria a vantagem do

contra-ataque.

HIPNOTIZAR: o usuário pode hipnotizar o oponente sugerindo movimentos para o cérebro hipnotizado. Para isso o usuário precisa ter Sharingan Nível 3 e GEN Rank B no mínimo. Essa manobra na verdade serve como um gerador de pânico porque quando realizada sugere ao alvo que o usuário consegue ler a mente do alvo, podendo repetir ou ate anular seus movimentos completamente. Isso gera uma crise no alvo que precisa de WILL-7 para não paralisar naquele turno (um erro crítico determina dois turnos paralisados). O custo é de 15 de chakra, mas o usuário não perde o turno fazendo isso, assim pode aproveitar a paralisia do alvo.

VER A VERDADE: Essa habilidade permite ao Uchiha ver o fluxo de chakra das pessoas que estão em seu raio de visão, portanto genjutsu que necessitam dessa premissa são cancelados automaticamente. Mais ainda genjutsus que tentarem obstruir a visão de fluxos de chakra verdadeiros não conseguem realiza-los contra o Uchiha com o sharingan ligado.

Sel: 1 turno

Requer: Para Lvl 1: já tem (porem não despertado); Lvl 2: Nin C; e Lvl 3: Nin A.

O Sharingan são Olhos vermelhos com pupilas negras que dependendo do seu nível de força permite ao usuário copiar os jutsus do inimigo e usá-los contra ele próprio. O sharingan tbm da ao usuário uma percepção acima do comum. Fazendo ele desviar de golpes mais facilmente.

Um Genin não começa com seu Sharingan despertado. vc somente poderá despertar o Sharingan em um momento de forte emoção, principalmente de fúria (a critério do Mestre). Os outros dois níveis seguem a mesma premissa, mas é necessário ter os requisitos acima citados.

TAI Rank C

Sharingan Shuriken: Soufuusha Sannotachi (tai):

By LOUIZ117

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Custo: 10 + sharingan

Efeito: o alvo pode usar suas Def-2 (arremessos) para tentar cancelar o ataque. Com sucesso do usuário prende o alvo em um objeto e qualquer fulga que utilize movimentos do corpo tem - 7.

Duração: o chakra colocado nas linhas para barrar os pontos vitais se dissipa depois de 4 turnos.

Requer: sharingan acionado, shurikens e kunais com linha.

Alcance: ate 5m à frente do usuário.

Executado enquanto usa o Sharingan. Usa linhas finas presas a várias shurikens, kunais, etc. Então quando são jogadas prendem-se em volta do oponente e o deixam imóvel. O Sharingan é usado para encontrar os pontos vitais no movimento do oponente, e jogar a kunai no lugar certo para prender as linhas. Usualmente seguido de outro Jutsu poderoso.

NIN Rank A



Mangekyou Sharingan(dou)

Custo: 8/1

Efeito: Possui todos os efeitos apresentados no sharingan com bônus a critério do mestre.

Bônus: Genjutsus até rank A sem selamento. Copiar instantâneo: pode utilizar o jutsu copiado no turno seguinte (precisa ter nível para utilizá-lo).

Custo: a cada uso -1 permanente na visão (PER + visão aguçada ou

prontidão). Depois da primeiro uso do mangekyou não se pode aumentar mais as perícias visão aguçada e prontidão.

Requer: Você precisa matar seu melhor amigo.

Evolução do sharingan que tem por finalidade induzir o inimigo a realizar golpes ou a ver coisas, como se fosse um genjutsu. A percepção fica muito poderosa e o ninja prevê os movimentos e pode copiar jutsus nunca vistos e usa-los no turno seguinte (se tiver nível para realiza-los).

NIN Rank A

Amaterasu (fogo negro)

Custo: 12/24/36

Dano: 2d/3d/4d

Efeito: diminui o RD em 1/4 + efeito continuo (decrecimo de 1d por turno) + cancela regeneração fora do comum.

Requer: Mangekyou Sharingan + Vantagem Antecedente Incomum (Discípulo de Itachi 20pts)

Alcance: ate 4m a frente.

Este é o jutsu que o itachi utiliza, é o fogo negro. Ele é lançado através das mãos e não necessita de selos.

By LOUIZ118

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

GEN Rank A

Tsukuyomi

Custo: 40

Dano: 10d min 30 + esse ataque é feito sobre o chakra do alvo e só depois dele zerado o poder passa a consumir PdV. O dano é feito sobre a mente então um dano maior que 1/3 do HT como lesão grave que no mínimo leva ao coma do alvo.

Efeito: um mundo ilusório onde alvo e usuário passam anos repetindo uma mesma cena onde o alvo é atacado gravemente. Essa é uma ilusão poderosa que decorre em apenas um segundo e afeta diretamente a mente e o Chakra do alvo.

Duração: 1 turno

Requer: Mangekyou Sharingan + Gen Rank A

Lança o oponente ao mundo de Tsukuyomi, onde o tempo nessa realidade é controlado pelo usuário, e as ações ou acontecimentos são extremamente traumáticos causando desmaio ou até mesmo a morte, esse jutsu só será eficaz se o alvo olhar para os olhos do usuário.



CLÃ AZURA

Uma família isolada nas montanhas geladas do Pais da Neve desenvolveu uma relação única de chackra com suas katanas (símbolo do Clã). A partir dessa relação, vários jutsus peculiares foram desenvolvidos. Além da relação com as espadas os Azuras ainda apresentam jutsus mesclados com o elemento gelo. Sabe-se que os azuras formaram famílias com as tribos locais o que passou a linhagem avançada (gelo) para eles.

Em geral os Azuras apresentam uma rigidez na conduta baseado em disciplina e lealdade. Assim possuem um código de honra semelhante ao dos samurais, com uma diferença importantíssima, os Azuras não possuem um mestre a qual proteger e sim o fazem por uma nação ou bandeira normalmente (desvantagem obrigatória com custo zero).

Hyuuton

Os Azuras possuem uma ligação muito forte com o elemento Gelo (água + vento) por isso podem aprender e criar jutsus do mesmo. Tais jutsus não podem ser copiados nem aprendidos por outros que não tenham tal linhagem avançada. Assim o elemento de afinidade elemental inicial é ou vento ou água, e, o segundo, é o outro.

TAI Rank D

Escudo de Laminas

Custo: 7

Efeito: funciona como uma defesa: +5DP no aparo (Permite aparar qualquer tipo de ataque) + o ataque é desviado para os hexágonos à frente (aleatório). Protege apenas o hexágono do usuário e, na maioria das vezes, os hexágonos exatamente atrás dele. Não funciona contra ataques em área e contra jutsus de vento.

Requer: espada empunhada.

Os Azuras a partir da ligação de chakra com sua espada são capazes de gira-la a sua frente com uma velocidade impressionante. Isso cria um escudo capaz de refletir o ataque para hexágonos a sua frente.

Os Azuras são famosos por sua grande quantidade de jutsus. Porém muitos deles possuem um custo adicional sendo necessárias duas Técnicas de nível alto. Isso representa que os Azuras necessitam ser interdisciplinares, ou seja, precisam aperfeiçoar tanto o Taijutsu, Ninjutsu e como o Genjutsu para alcançar todas as técnicas de clã.

Lamina Boomerang

By LOUIZ120

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Custo: 8

Efeito: a espada arremessada retorna, no próximo turno, ao dono atacando novamente o alvo (em geral é um ataque surpresa).

Requer: espada empunhada.

Alcance: depende do ST do usuário.

Jutsu peculiar dos Azura no qual o usuário cria uma ligação invisível de chakra entre ele e a arma, assim, quando ela é arremessada, no próximo turno, é atraída de volta ao usuário atacando o alvo do arremesso novamente.

TAI e NIN Rank D

Kaje Boo no Jutsu T/N

Custo: 3/6/9/12 para cada espada de sombra criada.

Efeito: durante o arremesso da lamina Boomerang o usuário pode criar espadas idênticas, feitas de sombra que provocam o mesmo dano, a original para atacar o mesmo alvo.

Requer: sucesso em teste de Lamina Boomerang.

Jutsu criado pelo HyoutoKage Azura Cloud durante sua formação shinobi em Konoha. Consiste em fazer o mesmo jutsu Kage Shuriken só que para espadas.

NIN Rank C

Visão da Lamina

Custo: 8

Efeito: visão de 360° da área onde a espada se encontra com PER metros de raio + distancia da espada no maximo 100 metros do usuário.

Sel: 2 turnos

Requer: espadas

Alcance: PER metros de raio.

Jutsu estratégico no qual o Azura concentrando chakra em uma espada é capaz de quando quiser, por um determinado período, ver a área onde a espada se encontra. Isso faz com que o corpo do usuário se torne vulnerável, pois parte de sua mente esta presa a lamina impossibilitando ações.

Glacial Blade

Custo: 7

Dano: BAL+2 e GDP+2

Efeito: peso 1kg + Efeito congelante na parte atacada do alvo com custo de 4 chakra a cada tentativa.

Sel: 1 t

Duração: 1 cena

Jutsu representante maior do Azuras. Ele consiste na criação, a partir, do chakra e da água da umidade do ar, de uma espada feita de gelo. A priori, a espada é uma katana com todas as suas características, somente havendo modificações quando houver diferenças drásticas de umidade.

Alongar Lamina

By LOUIZ121

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Custo: 1/2/3/4/8 por 2/3/4/5/6 m de comprimento.

Efeito: a espada se transforma em um chicote porem com dano em Bal-1 corte da espada!! + NH deve ser de chicote.

Sel: 1 turno

Duração: 1 cena

Requer: espada

Alcance: variável dependendo do chakra utilizado

Um jutsu peculiar do clã Azura criado para reduzir a sua deficiência nem ataques à longa distancias. Consiste em ampliar o comprimento da lamina vários metros. Porem a espada se torna um chicote, mas mantendo sua lamina.

Espada Fiel N

Custo: 2 + 2 permanente.

Efeito: a espada retorna as mãos do usuário + deve estar ao alcance da visão + retorna com Desl 10 + flutuando.

Requer: gasto permanente de 2 de chakra

A incrível ligação de um Azura com suas espadas proporcionam a criação de um jutsu peculiar. Consiste na chamada da espada de volta as mãos de seu usuário. Isso se da em linha reta só podendo haver modificações caso o NH seja elevado possibilitando esquivas e ações simples.

NIN e GEN Rank B

Fúria da Espada T/G

Custo: 22

Efeito: ilusão d um monstro de ferro com seis tentáculos de lamina com Desl igual ao do usuário + 6 ataque no mesmo turno apenas um real (deve-se escolher um numero de 1 a 6 para ser o verdadeiro) o alvo deve escolher quais vai defender. Caso não escolha o correto recebera o dano como ataque surpresa.

Sel: 3 turnos

Duração: 1 cena

Requer: espada

Genjutsu poderoso que depende do taijutsu do usuário. Nele o usuário cria a ilusão de que sua espada se torne num monstro de ferro horrendo com super velocidade. Isso altera também o cenário, pois o usuário parece ter desaparecido para que o monstro aparecesse. Caso o alvo caia nesse genjutsu todos ataques feitos pelo usuário com a espada serão considerados feitos pelo monstro isso gerara pânico a cada movimento. Alem disso ataques feitos ao monstro não provocaram dano ao usuário, pois serão distantes dele com exceção de armas de 2m ou mais de alcance. Os ataques do monstro sempre serão seis (tentáculos de ferro) assim um deles é verdadeiro os outros não assim o alvo terá que decidir quais ira defender caso escolha errado toma o ataque instantaneamente.

NIN Rank B

Spirit Blade N

By LOUIZ122

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Custo: 15/4

Dano: BAL sem corte

Efeito: dano em chakra dano em

Sel: 2 turnos

Duração: 2 turnos mais um a cada turno

Um jutsu poderoso que consiste na criação de uma espada feita somente de chakra. Esta arma de coloração dourada e imaterial é capaz de ferir apenas o chakra do alvo. Assim ela fere diretamente o chakra do adversário o queimando automaticamente. O Dano da espada é BAL cort sem o 50% (não a ferimento na carne).

TAI e NIN Rank B

Ice Blade Dragon

Custo: 22

Dano: igual ao dano da arma

Efeito: super velocidade (DEF-4) + efeito contínuo (por WILL metros)

Sel: 2 turnos

Requer: duas espadas

Alcance: WILL metros.

Jutsu poderoso que consiste no uso da força do gelo para criar um dragão de gelo que envolve o usuário dando uma velocidade impressionante (dificultando defesas) ao ataque como também atravessando uma grande área antes de desaparecer. Esse jutsu é marca de um Azura experiente.

Lamina Subterrânea

Custo: 18/4 para manter

Dano: dano da arma em GDP perf localizada em: num 1d6 – 1 pe, 2,3,4 pernas e 5,6 tronco.

Efeito: ataque surpresa caso o alvo não passe em PER-7 (se nunca viu o jutsu) ou PER-3.

Sel: 1 turno

Duração: enquanto permanecer com a mão na espada.

Requer: espada fincada ao chão sendo tocada pela mão do usuário.

Alcance: até 5m de raio do hexágono do usuário.

Aprimoramento de o jutsu alongar lamina. Nesse jutsu o usuário, após selamentos, finca sua espada ao chão e permanece com a mão apoiada em seu cabo. Enquanto isso ocorrer o usuário poderá atacar alvos que estejam em seu raio de visão, respeitando o limite de raio, em ataques, em geral, será considerado como ataque surpresa. Isso porque sua lamina saíra do chão exatamente abaixo do alvo o atingindo.

Corte Ar Congelante

Custo: 16

Efeito: Somente o efeito congelante é disparado + deve se declarar à área a ser atingida (braços, pernas, cabeça etc), em geral todos os alvos receberam nessa mesma área a não ser que haja grande diferença de altura (a critério do mestre).

By LOUIZ123

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Requer: Espada de gelo ou Última Glacial Blade.

Alcance: ST/2 em leque à frente do usuário.

Esse jutsu torna os Azura inimigos implacáveis. Consiste em disparar com o movimento da espada de gelo o efeito congelante em leque. Assim pode neutralizar vários alvos ao mesmo tempo em uma distância razoável.

TAI Rank B

Dança das Espadas

Custo: 10

Dano: dano da arma -2 em BAL.

Efeito: ataque em área

Requer: duas espadas

Alcance: hexágonos adjacentes.

Concentrando chakra em seus braços e pernas e empunhando suas espadas horizontalmente o Azura é capaz de girar a uma velocidade incrível acertando todos os alvos que estiverem a sua volta. Ainda é possível se movimentar lentamente nessa forma porém é prejudicial ao usuário (tontura).

Rank A

NIN e TAI Rank A

Kage Subte no jutsu T/N

Custo: 20+6 para cada lâmina adicional. 4+2 para cada adicional

Dano: dano da arma em GDP perf localizada em: num 1 d6 - 1 pe, 2,3,4 pernas e 5,6 tronco.

Efeito: ataque surpresa caso o alvo não passe em PER-7 (se nunca viu o jutsu) ou PER-3.

Sel: 1 turno

Duração: enquanto permanecer com a mão na espada.

Requer: espada fincada ao chão sendo tocada pela mão do usuário.

Alcance: até 5m de raio do hexágono do usuário.

Outro jutsu criado por Azura Cloud. Usando seu conhecimento sobre o elemento sombra, aprendido em Konoha, ampliou o poder de destruição do jutsu Lâmina subterrânea. Assim não uma, mas várias lâminas saem do chão atacando o alvo.

Blade Ice Khidon

Custo: 36

Dano: +3 dano ao da arma

Efeito: -2 DEF (rápido e em área) + efeito contínuo e em área (descrito no alcance) + efeito congelante sobre pernas ou braços.

Sel: 3 turnos

Requer: Espada empunhada com as duas mãos.

Alcance: ST/2 metros à frente mais seus hexágonos adjacentes à linha reta deles.

By LOUIZ124

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Golpe maior dos Azura no qual concentra se uma grande quantidade de chakra em sua espada (empunhada com as duas mãos) desferindo um golpe à frente. Tal golpe é contínuo e leva consigo tanto o efeito congelante como também o dano do ataque em linha reta. Todos os hexágonos onde o golpe passar ficam completamente cobertos por gelo.

Ice Berserker

Custo: 40

Dano: igual ao dano das armas

Efeito: -4 Desl + 2 RD + Coordenação Plena 3 (4 ataques no turno) + em fúria (teste de WILL-5 por turno para não atacar o mais próximo) + impossibilidade de GEN e NIN + impossibilidade de uso de itens (corpo completamente coberto por gelo).

Sel: 4 turnos

Duração: 1 cena ou 5 min o menor

Requer: pelo menos uma espada + conhecimento de no mínimo 13 jutsus Azura.

Jutsu poderoso que exige conhecimento pleno de todos os jutsus do clã. O usuário após selamentos, e de possuir duas espadas de gelo empunhadas, cria dois braços de gelo abaixo dos seus. Ao mesmo tempo todo o seu corpo é coberto por gelo e o usuário não mais consegue usar jutsus (apenas TAI). Essa é a forma guerreira extrema do Azura, mas extremamente perigosa.

NIN Rank A



Ultima Glacial Blade

Custo: 20

Efeito: efeito congelante contínuo e sem custo.

Sel: 1 turno

Duração: 1 hora

Jutsu que cria a espada símbolo dos Azuras jounins. Com o jutsu uma espada duas mãos é criada (BAL+4 e GPD+3). Poderosíssima tal espada possui o efeito congelante contínuo sem custo ao usuário.

GEN e NIN Rank S

Luta Espiritual

Esse jutsu banido consiste no usuário, após vários selos, sugar a alma do alvo para dentro de sua mente. Assim é realizada uma batalha mental porém mortalmente favorável ao usuário pois domina todo o ambiente e pode alterar seu nível de poder a sua vontade (esta na sua imaginação). Assim todos os danos sofrido pelo alvo serão considerados como danos a sua mente (culminando numa morte cerebral). Já para o usuário os danos são uma ilusão.

By LOUIZ125

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br



CLA YAMANAKA

Clã espião de Konoha. Também conhecido pela beleza de seus membros.

Vantagem custo O: Aparência Bonito(a)

GEN e NIN Rank D

Shintenshin no Jutsu (Transferência de mente)

Custo: 12

Efeito: Controle do corpo do alvo + possui seus atributos físicos, mas permanece com

os mentais do PC. Jutsus somente do usuário com gasto do chakra do alvo e do usuário (ambos tem que conhecer o jutsu para ser realizado). + dano recebidos no hospedeiro serão também sofridos pelo usuário.

Sel: 1 turno

Duração: 1 hora

Alcance: até 1 km de raio de distância.

Permite ao usuário enviar sua energia espiritual para outro corpo, e o controlar. A energia espiritual vai lentamente, e se o alvo é perdido, leva muito tempo até retornar ao corpo original. Qualquer dano causado no alvo enquanto o Jutsu está em efeito, é causado também para o corpo do usuário. Primariamente usado para espionagem dura cerca de 1 hora.

GEN e NIN Rank B



Shinranshin no Jutsu (Confusão Mental de Corpo)

Custo: 22

Efeito: Controle do alvo (comandos devem ser executados a risca) sem perda da consciência porém deve permanecer parado (não pode se movimentar para outro hexágono, ou seja, só pode aparar) e visualizando o alvo.

Sel: 1 turno

Duração: 5 minutos

Alcance: Visão metros de raio.

Ninjutsu usado para confundir os alvos tomando o corpo de um deles e o usando para atacar os "aliados" mesmo tomando o controle do corpo do alvo, o usuário continua consciente.

By LOUIZ126

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Clã MIND

Um descendência de monges por muitos séculos permaneceu isolada do mundo na grande montanha Tao no país do fogo porém esta foi atacada por uma epidemia de origem desconhecida que provocava males durante toda a vida do monge bem como reduzia e muito a sua expectativa de vida (poucos passavam dos 25 anos). Assim muitos desses monges decidiram sair da região a procura de um novo lar e de uma cura. Porém a maioria dos lugares não respeitavam seus costumes bem como temiam a grande doença que sua descendência trazia. E foi o Hokage atual que os acolheu em Konoha com apenas uma exigência: que eles protegessem a vila como todos os outros faziam. E foi ali que os monges fundaram sua nova casa - tentando respeitar sua religião, curar sua doença e proteger Konoha com seu dom especial.

Existe um dom especial ensinado apenas a descendência desse clã. Eles através de intensa meditação e treinamento conseguem expandir sua mente e seu chakra a ponto de propiciar poderes psíquicos espetaculares.

Os Mind recebem automaticamente as desvantagens Pacifismo, Clericato e Doente Terminal. Além disso recebem a grande vantagem do clã quando formam shinobis: devido a seu alto nível de elevação mental esses não mais precisam fazer selamentos manualmente para realizar jutsus e sim mentalmente. Essa vantagem chama-se Selamento Mental. Porém os turnos necessários para o selamento devem ser respeitados.

Nin Rank C (NH=INT e não WILL)

Lohan Mind

Custo: 2/6/1 2/22 para objetos somados com peso até D/C/B/A. Isso para um objeto para cada adicional somasse o mesmo valor (dobrando/triplicando... o custo).

Dano: depende do tipo de objeto e da força psíquica.

Efeito: depende do Rank em NIN: D – objetos com até 1kg (somados) e força psíquica (ST) 8; C – 5kg e 12; B – 25kg e 16; A – 125kg e 20. NH construído para telecinese de 1 objeto para cada adicional o NH fica menos -2. Alcance: até WILL metros e 1/2 dano para 2xWILL metros.

Poder representante do clã monge no qual seus usuários conseguem levitar coisas somente com o poder da mente através de seu chakra (Telecinese).

Damien

Custo: 3/6/1 2/24 para D/C/B/A

Efeito: depende do Rank em NIN: D – Levita com 1/4 Desl normal até 0,2m do chão; C – 1/2 Desl e a 0,5m; B – Desl normal e a 1m; A – 2xDesl e 2m (Vôo).

Duração: um movimento para cada adicional o mesmo custo.

Jutsu peculiar que permite aos monges usar a telecinese em si mesmos (Levitação). Porém se o usuário alcançar o Rank A em NIN ele será capaz de voar!!!! Porém em um curto período de tempo (1 turno).

Nin Rank B (NH=INT)

By LOUIZ127

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Xalingo

Custo: 16

Efeito: a partir de uma disputa entre NH do usuário e primeiro PER do alvo (caso sucesso percebe algo estranho em sua mente ficando em alerta), caso haja sucesso em PER, disputa entre NH e INT do alvo, senão disputa NH e INT menos a diferença do teste anterior. Em caso de Sucesso por diferença de NH de: 0 – apenas o pensamento do exato momento da leitura será lido pelo usuário; 1 e 2 – pensamentos principais do dia; 3 e 4 – você escolhe o que procurar no pensamento do alvo dos últimos dois dias. Precisa de 5 turnos para fazer a varredura; 5 e 6 – idem ao anterior de uma semana (coisas que nem ele lembraria). Precisa de 15 turnos para fazer a varredura; e > 7 – idem ao anterior mas para meses. Precisa de no mínimo 30 minutos para fazer a varredura.

Alcance: Visão metros de raio.

O conhecimento sobre a mente permite ao clã através de seu chakra adentrar na mente do alvo - Leitura de mente. Dependendo do nível do acerto é possível vasculhar sua mente como se ele fosse uma grande biblioteca repleta de livros e nesses estão guardados até seus pensamentos mais longínquos.

Xalingo Han

Custo: 26 por ação

Efeito: Controle de uma ação do alvo (comandos devem ser executados a risca) sem perda da consciência nem punições por movimentação (o jutsu da uma ordem depois disso o monge pode agir normalmente!!!) + é preciso visualizar o alvo até a ação ser cumprida. Isso é feito a partir de uma disputa entre NH do usuário e primeiro PER do alvo (caso sucesso percebe algo estranho em sua mente ficando em alerta), caso haja sucesso em PER, disputa entre NH e INT do alvo, senão disputa NH e INT menos a diferença do teste anterior. Porém o NH do alvo estará sujeito ao um redutor devido a complexidade da ação. A princípio o redutor fica a cargo do mestre mas ações contra o próprio alvo, a priori, tem dificuldade -5, já contra aliados -3 e matar a si próprio -9 (Quase impossível vencer o instinto de sobrevivência do alvo!!!!).

Sel: 2 turno

Duração: uma ação

Alcance: Visão metros de raio.

Ninjutsu usado para controlar uma ação de um alvo fazendo com que ele a cumpra arrisca caso não seja bem sucedido na resistência (Controle de Mente).

CLÃ IMAGAYA

Portador de uma impressionante aura em batalhas, os guerreiros Imagawa eram de fato temidos nas horas da batalha. Sua linhagem de sangue, conhecida como "Energia dourada", os permite aumentar drasticamente sua quantidade de Chakra a fim de realizar Ninjutsus com maior eficiência e menos custos.

Esse foi um dos clãs cassado pelo Vila Secreta da Nevoa, como o Haku. A maioria de sua descendência foi morta por causa de seu grande poder. Esse basicamente consiste em expandir seu chakra (o chakra se torna dourado) a um nível espetacular dobrando seu poder.

Apenas dois Imagawas conseguiram fugir de shinobis da Nevoa e refugiaram-se em Konoha. Esses ainda eram crianças e pouco sabiam sobre os jutsus especiais que o clã possuía apenas conseguiam elevar seu chakra.

NIN Rank D

Energia dourada

Custo: 1/3 HT em PdV

Efeito: Dobra o chakra não gasto por HT turnos. Passado esse período considere o chakra de 1 independente se ele foi gasto ou não.

Sel: 1 turno

Expansão do chakra (dobra se o chakra existente durante HT turnos). Porém após esse tempo o usuário fica impossibilitado de usar o chakra durante exatos HT segundos.

Treinamentos e aprendizagem

A ambientação NARUTO tem muitas características únicas dentre elas a que mais se destaca é a busca constante dos shinobis em se tornarem mais poderosos. Para isso não só a experiência em batalhas se torna importante mas também o treinamento e a criação de novos jutsus.

Assim para que o rpg NARUTO se torne mais próximo do anime criamos uma forma de reforçar a idéia de treinamento além do xp ganho a cada sessão. Basicamente consiste em um treino a cada final de sessão para todos os personagens separadamente. Assim cada personagem escolhe o tipo de treinamento que queira executar.

O teste consiste no arremesso de 1Od6 e o resultado menor ou igual ao valor do treinamento é considerado sucesso (ganhando o objeto do treinamento). Assim um resultado superior resulta numa falha.

Caso o jogador queira é possível acumular treinos assim aumentando o seu teste. Por exemplo se o personagem acumular um treino e só usa-lo após a sessão seguinte ele terá um único teste de 12d6. Portanto o usuário tem dois dados a cada acumulo. Assim podendo realizar treinos mais difíceis. O acumulo máximo sugerido é 3 (portanto + 6d no teste).

Os testes possíveis serão expostos a seguir:

Treinos

Atrib. Desejado	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Teste	18	20	23	25	28	30	33	35	38	41

Velocidade ninja	1	2	Chunin	3	4	Jounin	5	6
Teste	30	34		38	42		46	50

Chakra extra	4	8	12	16	20	escolha
Teste	28	35	39	44	49	

Especialista no Jutsu

Redução do chakra	RE	RD	RC	RB	RA	RS
p/ 1/2	20	23	30	35	40	43
p 1/4	28	31	35	40	43	46

Redução de Selamento	RE	RD	RC	RB	RA	RS
.-1 turno	20	23	30	35	40	43
.-2 turno	28	31	35	40	43	46
.-3 turno	35	38	43	46	49	51

Aumento de Dano	RE	RD	RC	RB	RA	RS
+.1	20	23	30	35	40	43
+.2	28	31	35	40	43	46

By LOUIZ130

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

.+3	35	38	43	46	49	51
-----	----	----	----	----	----	----

Ampliação de Efeito	R E	R D	R C	R B	R A	R S
Dobrar	35	38	43	46	49	51
Triplicar	43	46	49	51	54	57

Ampliação da Área de Efeito	R E	R D	R C	R B	R A	R S
.+ 1 m de raio	28	31	35	40	43	46
.+2m de raio	35	38	43	46	49	51

Criar Efeito (CA)

Complementar

Fraco	35
Médio	40
Forte	44

Novo

Fraco	44
Médio	47
Forte	50

Incomum

Fraco	50
Médio	52
Forte	54

Experiente	Chunin	Jounin
Teste	35	45

Reflexo em Combate	Chunin
Teste	38

Calejado de Batalha	1	2	Chunin	3	4	Jounin	5	6
Teste	30	34		38	42		46	50

Maior numero de esquivas	Jounin	1	2
Teste		38	46

Rapidez de Selamentos	Chunin	chunin	1	2	Jounin	3
Teste			44	45		46

PdV extras	1	2	3	4	6	8	escolha
Teste	22	28	35	40	43	48	

Ponto Heróicos	1	Chunin	2	3	Jounin	4	5	6
Teste	29		34	37		40	43	46

Prontidão	Chunin	1	2	3	4	6	escolha
Teste		22	28	34	38	42	

By LOUIZ131

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Emprego	300	600	1000	1500	2000	4000	escolha
Teste	20	30	35	38	40	42	

Super Pulo	1	2	Chunin	3	Jounin	4
Teste	27	30		32		33

Elemento de afinidade	1	Chunin	2	Jounin	3	4
Teste		41		42	45	48

Xp Livre	4	6	8	12	16	25
Teste	23	28	30	35	40	45

Elevação de Rank	E	D	C	B	A	S
Técnica Escolhida	0	30	45	51	54	56

Atenção Kugutsu	1	2	3	4	5	
Teste	28	38	43	46	49	escolha



TABELA DE ARMAS NARUTO/MEDIEVAIS



Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín	Observações
MACHADO/MAÇA (DX-5)							
Machadinha	corte	BAL	1	\$40	1 kg	7	Arremessável. 1 turno p/ preparar.
Machado	corte	BAL+2	1	\$50	2 kg	12	1 turno para preparar.
Machado de arrem	corte	BAL+2	1	\$60	2 kg	12	Arremessável. 1 turno p/ preparar.
Maça pequena	cont	BAL+2	1	\$35	1,5 kg	11	1 turno para preparar.
Maça	cont	BAL+3	1	\$50	2,5 kg	12	1 turno para preparar.
Picareta	perf	BAL+1	1	\$70	1,5 kg	11	1 turno p/ preparar. Pode ficar presa.
BLACKJACK (DX-4)							
Blackjack	cont	GDP	C	\$20	500 g	7	Não pode ser usado p/ aparar.
ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5, Espadas Curtas ou Espadas de Luz)							
Montante	corte	BAL+1	1	\$500	1,5 kg	10	Montantes padrão têm ponta romba. Mais caro devido à ponta aguda.
	cont	GDP+1	1				
Montante em GDP	corte	BAL+1	1	\$600	1,5 kg	10	
Cimitarra	perf	GDP+2	1	\$650	2,5 kg	11	1 turno p/ preparar após golpear!
	corte	BAL+1	1,2				
Cimitarra em GDP	cont	GDP+1	2	\$750	2,5 kg	11	Idem acima, com ponta aguda. †
	corte	BAL+1	1,2				
Porrete Katana	perf	GDP+2	2	\$10	1,5 kg	10	* = dano com as duas mãos
	cont	BAL+1	1				
	corte	BAL+2/3*	1				
	perf	GDP+2/3*	1				

By LOUIZ133

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

ESPADAS DE DUAS LÂMINAS

T-Blade	corte	BAL+1	1, área	\$1800	4 kg	12	Aparo de Bastao (2/3 NH)
	perf	GDP+1	1, área				golpe em area NH - 1 p cada alvo adic
H-Blade	corte	BAL+2	1, área	\$2500	5 kg	13	Aparo de Bastao (2/3 NH)
	perf	GDP+2	1, área				golpe em area NH - 1 para cada alvo
adicional							

ESGRIMA (DX-5) V.pág. 99 para regras de aparar na esgrima.

Terçado	perf	GDP+1	1	\$400	500 g	-	Dano máximo 1D+1.
Rapieira	perf	GDP+1	1,2	\$500	750 g	-	Dano máximo 1D+1.
Sabre	corte	BAL	1	\$700	1 kg	7	
	perf	GDP+1	1				GDP: Dano máximo 1D+2.

KATAR (uma DEX/M e Dupla DEX/D)

Katar	corte	BAL - 1	1	100	0,5/cada	8	Aparo (2/3 NH) quando for dupla.
	perf	GDP-1	1				Somente defende armas até medias
Gran Katar	corte	BAL	1	600	1/cada	11	Aparo (2/3 NH) quando for dupla.
	perf	GDP	1				Somente defende armas até medias
Circulo de Lamina defensiva)	corte	GDP	1	200/cada	0,5/cada	10	.+ 1 DP quando utilizada duas (posição

MANGUAL (DX-6) As tentativas de aparar uma arma tipo mangual tem redutor de -4. Armas de esgrima não podem aparar manguais.†

Morningstar	cont	BAL+3	1	\$80	3 kg	12	1 turno para preparar.
Mangual	cont	BAL+4	1,2*	\$100	4 kg	13	Empunhada c/2 mãos. 1 turno p/ preparar.
Nunchaku	cont	BAL+2	1,2	\$70	1 kg	10	
Bastão de 3 partes	cont	BAL+2	1-3.	\$200	3 kg	11	NH-1 para atacar e -1 Def do alvo
	cont	BAL	1				atacar dois alvos ao mesmo tempo a frente.

Kusari (DX-5 ou Mangual-2) um turno para preparar

Kusari segurar	cont	BAL+2	1-4.	\$70	3 kg	11	1 ou 2 turnos para preparo pode
Kusari-Gama	corte	BAL+2	1,2*	\$60	2 kg	11	
Manniki Kusari	cont	BAL+4	1,2	\$300	2 kg	11	pode segurar
Oh-gama	corte	BAL+4	1-4.	\$700	4 kg	12	

FACA (DX-4)

Agulhas	perf	GDP-2	C,1	\$5	100 g	-	Dano máximo: 1D+1.
Kunai	corte	BAL-2	C,1	\$40	500 g	-	Dano máximo: 1D+2.
	perf	GDP	C				Arremessável. Dano máximo: 1D+2.
Faca	corte	BAL-3	C,1	\$30	250 g	-	Dano máximo: 1D+1.
	perf	GDP-1	C				Arremessável. Dano máximo: 1D+1.
Shunken	perf	GDP-1	C	\$20	100 g	-	Arremessável. Dano máximo: 1D.
Kunai Curvada	corte	BAL-1	C,1	\$60	750 g	-	Dano máximo: 1D+3.
	perf	GDP-1	C				Arremessável. Dano máximo: 1D+1.
Shunken das Somb	corte	BAL	1	\$400	1,5		
	perf	GDP+1	1				
Kunai Azuma	corte	BAL-2	C,1	\$700	500 g	-	idem Kunai. Mas o metal é capaz
	perf	GDP	C				deutilizar o efeito elemental da afinidade elemental do usuário (caso ele possua). Exemplo: Asuma e Shikamaru.
							Arremessável. Dano máximo: 1D+2.

LANÇA DE JUSTA (Lança-3 para os que têm Cavalgar 12+; DX-6 para outros)

Lança de justa preparar.	perf	GDP+3	4	\$60	3 kg	12	Não pode aparar. V.pág. 136 para
Dragon Lance preparar.+2DP	perf	GDP+5	2,3	\$2500	6 kg	14	Não pode aparar. 2 turnos para

By LOUIZ134

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

braço de apoio na lança (o que escreve).

ARMA DE HASTE (DX-5) Todas as armas de haste requerem 2 mãos.

Falcione	corte perf	BAL+3 GDP+3	2,3* 1-3*	\$ 100	4 kg	11	2 rodadas para preparar. 1 turno para preparar após GDP.
Acha d'armas	corte/cont	BAL+4	2,3*	\$ 120	5 kg	12	2 turnos para preparar após BAL.
Alabarda	corte perf	BAL+5 BAL+4	2,3* 2,3*	\$ 150	6 kg	13	2 turnos para preparar após BAL. 2 turnos para preparar após BAL. Pode
ficar	perf	GDP+3	1-3*				presa. 1 turno para preparar após GDP.
Ancora	cont	BAL+4	1,2*	\$80	5 kg	12	2 turnos para preparar após BAL.

ESPADA CURTA (DX-5, Espadas Lâmina Longa-2, Espadas de Luz-3)

Gládio	corte	BAL	1	\$400	1 kg	7	Sabres podem ser usados c/ a perícia
Espadas							Curtas.
Ninja-to	perf corte perf	GDP BAL+1 GDP+1	1 1 1	\$800	1 kg	10	
Bastão	cont cont	BAL GDP	1 1	\$20	500 g	7	Um porrete curto, bem equilibrado.

LANÇA (DX-5 ou Bastão-2)

Dardo	perf	GDP+1	1	\$30	1 kg	-	Uso principal: arremesso.
Lança	perf	GDP+2 GDP+3	1* 1,2*	\$40	2 kg	9	Empunhada com 1 mão. Arremessável. Mesma lança, empunhada com 2 mãos.

BASTÃO (DX-5 ou Lança-2) Deve ser empunhado com as duas mãos.

Bastão	cont	BAL+2	1,2	\$10	2 kg	6	Aparar vale 2/3 do NH em Bastão.
Tonfa		GDP+2	1,2				
quando	cont	BAL	1	\$100	1 kg	9	Aparar vale 2/3 do NH em Bastão utilizada duas. De madeira.
Tonfa Lâmina	cont	GDP	1				
quando	corte	BAL+1	1	\$700	1,5 kg	11	Aparar vale 2/3 do NH em Bastão utilizada duas. De ferro.
	perf	GDP+1	1				

MACHADO/MAÇA EMPUNHADO COM AS DUAS MÃOS (DX-5) Deve ser empunhado com 2 mãos.†

Machado	corte	BAL+3	1,2*	\$100	4 kg	13	1 turno p/ preparar.
Martelo de combat	perf	BAL+3	1,2*	\$100	3,5 kg	13	1 turno p/ preparar. Pode ficar presa.
Malho	cont	BAL+4	1,2*	\$80	6 kg	14	1 turno p/ preparar.
Foice de guerra	corte perf	BAL+2 BAL	1 1	\$15	2,5 kg	12 6	2 mãos. 1 turno p/ preparar. reduzidor de -2 em GDP.

ESPADAS DE DUAS MÃOS (DX-5 ou Espadas de Luz-3) Exige as 2 mãos.

Cimitarra	corte	BAL+2	1,2	\$650	2,5 kg	10	Idêntico ao Montante, mas usado c/ 2
mãos.	cont	GDP+2	2				
" em GDP	corte	BAL+2	1,2	\$750	2,5 kg	10	Idem acima, com ponta aguda.
Espadão	perf	GDP+3	2				
	corte	BAL+3	1,2	\$800	3,5 kg	12	Geralmente com ponta romba.
" em GDP	cont	GDP+2	2				
	corte	BAL+3	1,2	\$900	3,5 kg	12	Idem acima, com ponta aguda.

By LOUIZ135

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Bastão espada	perf cont	GDP+3 BAL+2	2 1,2	\$ 10	2 kg	9	Manejo do Bastão com a técnica para
Kodashu	cont corte	GDP+1 BAL+4	2 1,2	\$ 1600	3 kg	12	
	perf	GDP+2	2				

CHICOTE (Sem nível pré-definido)

Chicote	cont	BAL-2	1-7*	\$20/m	1 kg/m	10	Dano máximo: 1D-1; v.pág.52.
Chicote Corrente	cont	BAL+1	1-4*	\$50/m	2 kg/m	14	

Punho Armado (Briga, Karate-2, Kung Fu-2)

Bracelete nas mãos	cont	soco+1	1	\$ 200	1 kg	10	Bônus de dano + 1/8 NH. 3DP 4RD
Bracelete Afiado nas mãos.	corte	soco+1	1	\$ 400	1,5 kg	10	Bônus de dano + 1/8 NH. 3DP 4RD
Garras	corte	GDP	1	\$ 400	0,5 kg	10	Bônus de dano + 1/5 NH

TABELA DE ARMAS DE LONGO ALCANCE

Arma	Tipo	Dano	TR	Prec	Máx	Custo*	Peso†	ST Mín	Observações
------	------	------	----	------	-----	--------	-------	--------	-------------

ARREMESSO DE MACHADO (DX-4)

Machadinha	corte	BAL	11	1	STx2,5	\$40	1 kg	7	
Machado de arrem	corte	BAL+2	10	2	STx1,5	\$60	2 kg	11	

ZARABATANA (DX-6)

Zarabatana	Esp (p.49)			10	1	STx4	\$30	500 g	- V.pág.49
------------	------------	--	--	----	---	------	------	-------	------------

BOLEADEIRA (sem nível pré-definido)

Boleadeira	Esp (p.49) V.pág.49.			12		STx3	\$20	1 kg	
------------	-------------------------	--	--	----	--	------	------	------	--

ARCO (DX-6) 2 mãos para disparar 2 turnos para preparar.

Arco curto	perf	GDP	12	1	STx10	STx15	\$50/\$2	1 kg	7	
		Dano máx.								
Arco médio	perf	GDP+1	13	2	STx15	STx20	\$100/\$2	1 kg	10	1D+3. Dano máx.
Arco longo	perf	GDP+2	15	3	STx15	STx20	\$200/\$2	1,5 kg	11	1D+4. Dano máx.
Arco composto	perf	GDP+3	14	3	STx20	STx25	\$900/\$2	2 kg	10	1D+4. Dano máx.
Aljava						\$10	250 g	Comporta 10 flechas/viotes.		1D+5.

BESTA (DX-4) 2 mãos para disparar, 4 turnos para preparar (8, se a ST for maior que a sua).

Besta	perf	GDP+4	12	4	STx20	STx25	\$150/\$2	3 kg	7	Dano máx. 3D.
Besta de bala	cont	GDP+4	12	2	STx20	STx25	\$150/\$0,1	3 kg	7	Dispara
bolinhas de chumbo										
Pé-de-cabra							\$50	1 kg	7	V.pág.114.

AREMESSO DE FACA (DX-4)

3 Agulhas	perf	GDP	13	1	ST	STx2	\$15	300 g	-	Dano máx.
1D+2. + NH-1 para arremessar.										
Facão	perf	GDP	12	0	ST-2	ST+5	\$40	500 g	-	Dano máx.
1D+2.										
Faca pequena	perf	GDP-1	11	0	ST-5	ST	\$30	250 g	-	Dano máx.
1D+1.										
Adaga	perf	GDP-1	12	0	ST-5	ST	\$20	100 g	-	Dano máx. 1D.

By LOUIZ136

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

LAÇO (sem nível pré-definido)

Laço	Especial	16	0	-	-	\$40	1,5 kg	-	V.pág.51.
------	----------	----	---	---	---	------	--------	---	-----------

REDE (sem nível pré-definido)

Rede grande	Esp (p.51)	-	13	1	ST/2+NH/5	\$40	10 kg	-	V.pág.51.
Rede de combate	Esp (p.51)	-	12	1	ST+NH/5	\$20	2,5 kg	-	V.pág.51.

FUNDA (DX-6) 2 mãos para municiar, 1 para disparar, 2 turnos para preparar.

Funda	cont	BAL	12	0	STx6	STx10	\$10	250 g	- Lança pedras.
Fustibalo	cont	BAL+1	14	1	STx10	STx15	\$20	1 kg	- Lança pedras.

ARREMESSADOR P/LANÇA (DX-4 ou Arremesso de Lança -4) Aumenta a ST efetiva do usuário em 5, quando arremessando uma lança.

						\$20	1 kg	V.pág.52.
--	--	--	--	--	--	------	------	-----------

ARREMESSO DE LANÇA (DX-4 ou Arremessador de Lança -4)

Dardo	perf	GDP+1	10	3	STx1,5	STx2,5	\$30	1 kg	7
Lança	perf	GDP+3	11	2	ST	STx1,5	\$40	2 kg	9

DX-3 ou PERÍCIA ARREMESSO (V.pág.90)

Pedra	cont	GDP-1	12	0	STx2	STx3,5	-	500 g	-
Frasco de óleo	fogo	v.pág.121	13	0	-	STx3,5	\$50†	500 g	-

* Custo: O número após a barra é o custo/disparo (flecha ou outro projétil), para uma arma de projétil.

† Uma flecha pesa 60 g; um virote, pedra de funda ou bolinha de chumbo pesa 30 g.

Itens Especiais Naruto

Nome	Tipo	Dano	Custo	Ignição	Duração	Máx	Observações
Taji Selo	Cont	4D min 12	2500	Adesivo			Anula RD, Dano mínimo igual à metade do dano total e efeito em área (dano normal no hexágono alvo e nos adjacentes e a cada 2m de raio o dano cai 1D).
Selo Grande	Cont	3D min 9	400	Adesivo			Anula RD, Dano mínimo igual à metade do dano total e efeito em área (dano normal no hexágono alvo e nos adjacentes e a cada 1m de raio o dano cai 1D).
Selo Médio	Cont	2D min 6	200	Adesivo			Anula RD, Dano mínimo igual à metade do dano total e efeito em área (dano normal no hexágono alvo e nos adjacentes e a cada 1m de raio o dano cai 1D).
Selo Pequeno	Cont	1D min 3	100	Adesivo			Anula RD, Dano mínimo igual à metade do dano total e efeito em área (dano normal no hexágono alvo e nos adjacentes e a cada 1m de raio o dano cai 1D).
Bomba de Fumaça	-	-	80	impacto		STx3,5	Efeito em área: no 1 turno cria hexágono alvo, 2 turno nos adjacentes e no 3 + 1m de raio.
						STx3,5	Dano normal no hexágono alvo e nos adjacentes
Bomba de Cocoeira	-	-	130	impacto		STx3,5	Efeito igual à cocoeira (ht-5). Efeito em área: no 1 turno cria hexágono alvo, 2 turno nos adjacentes e no 3 + 1m de raio.
Bomba de Veneno L	Veneno	1d-3/turno	250	impacto	LA 6 t LF 12 t	STx3,5	Efeito veneno - precisa ser inalado. Efeito em área: no 1 turno cria hexágono alvo, 2 turno nos adjacentes e no 3 + 1m de raio.
Bomba de Veneno M	Veneno	2d-3/turno	500	impacto	LA 6 t LF 12 t	STx3,5	Efeito veneno - precisa ser inalado. Efeito em área: no 1 turno cria hexágono alvo, 2 turno nos adjacentes e no 3 + 1m de raio.

By LOUIZ137

Contato: potterlouiz@yahoo.com.br

Bomba de Veneno F	Veneno	3d-3/turno	1300	impacto	LA 6 t LF 12 t	5Tx3,5	Efeito veneno - precisa ser inalado. Efeito em área: no 1 turno cria hexágono alvo, 2 turno nos adjacentes e no 3 + 1m de raio.
Pomada de cura L	cura	1d-3 de cura min 1	300		10 min para fazer efeito		Não funciona para lesões nem estanca hemorragias (apenas acelera a capacidade de cura do corpo). Não possui efeito cumulativo.
Pomada de cura M	cura	1d-1 de cura min 2	700		15 min para fazer efeito		Não funciona para lesões nem estanca hemorragias (apenas acelera a capacidade de cura do corpo). Não possui efeito cumulativo.
Pomada de cura F	cura	1d+2 de cura min 3	1200		30 min para fazer efeito		Não funciona para lesões nem estanca hemorragias (apenas acelera a capacidade de cura do corpo). Não possui efeito cumulativo.
Antídoto L	Cura o envenenamento		100		10 turnos		
Antídoto M	Cura o envenenamento		250		7 turnos	.+ Recupera	30% do dano sofrido pelo veneno
Antídoto F	Cura o envenenamento		400		5 turnos	.+ Recupera	70% do dano sofrido pelo veneno
Pílula Refeição L	substitui uma refeição do dia		40				
Pílula Refeição M	substitui duas refeições do dia		160				
Pílula Refeição F	substitui todas as ref do dia		320			reduz em 2h o tempo	necessário com descanso. Porém tem efeitos colaterais como cólicas, vômitos etc (a critério do mestre). Uso em períodos de guerra.
Pergaminho de armazenamento verde			200	I		Capaz de armazenar itens de	no max 1kg somados. Este só poderá ser usado caso o usuário sele por um turno com este aberto.
Pergaminho de armazenamento azul			600	I		Capaz de armazenar itens de	no max 2kg somados. Este só poderá ser usado caso o usuário selo por um turno com este aberto
Pergaminho de armazenamento vermelho			1200	I		Capaz de armazenar itens de	no max 4kg somados. Este só poderá ser usado caso o usuário selo por um turno com este aberto
Grande pergaminho p combate (Ten-Ten)			5200	I		Capaz de armazenar itens de	no max 20kg somados. Quando o pergaminho é aberto surge a arma desejada pelo usuário (a forma como ele abre define a arma?!). Mais ainda caso o usuário especifique antes pode armazenar armas leves (de no max 0,5kg cada e 3kg somadas) prontas para o arremesso, ou seja, assim que o pergaminho se abrir eles serão arremessadas a onde este estiver apontando (com força igual ao usuário). a abertura do pergaminho vale como uma ação no turno.
Pergaminho armazenador de marionetes			3000	I		Capaz de armazenar uma	marionete cada. Este só poderá ser usado caso o usuário selo por um turno com este aberto. É um pergaminho relativamente grande e deve ser carregado ou em uma mochila ou algo do gênero, ou nas costas amarrado como Kankurou faz no Shippouden.

LA = Lugares Abertos e LF= lugares fechados min = dano mínimo L= leve M= médio F= forte

[illegible]