

# NARUTO RPG

## PROLOGO

É impressionante como uma coisa leva à outra, e aquilo que lhe parece sem importância, de repente faz parte da sua vida de maneira significativa.

Não me recordo o ano, mas foi logo assim que os primeiros DVDs de Naruto eram garimpados na internet. William Fonseca Lino, um amigo (quase irmão, apesar da distância), perturbava todo mundo no SESC de Ramos, com o DVD do garoto-ninja-com-um-demônio-dentro-dele-que-deseja-ser-o-hokage (que porra é essa de Hokage!?!?!). Eu me lembro que só ele (e mais 2 ou 3 pessoas) assistiam aquilo. Eu estava centrado jogando o card-game Vampire: The Eternal Struggle, e aquela musiquinha chata do final (New Wind: encerramento da primeira temporada), já estava me dando nos nervos!!

O tempo passou, o desenho ganhou bastante dimensão, pois a galera do Cosplay começou a se vestir como personagens do anime. E já havia um monte de gente usando bandanas metálicas com uma espiral doida na testa (ou braço, perna, sei lá...). Daí eu estava na Livraria Martins Viana e me deparei com o meu amigo Sérgio “Logan”, assistindo uns episódios e disse que queria dar uma olhada, só pra ver como era o anime.

Peguei um DVD com 13 episódios, e até ali nada de muito anormal... O garoto é engraçado e idiota, tem umas cenas de luta interessantes e no final tem aquela musiquinha que me dá nos nervos. Resolvi pegar outro DVD com o Sérgio. Qual não foi minha surpresa, quando no meio da luta do Naruto e Sasuke contra Haku da Vila Oculta da Névoa (Kumogakure no Sato) do País da Água, e Naruto ao ver Sasuke caído começa a liberar o poder da Kyuubi, A Raposa Demônio de Nove Caldas, o episódio acaba e no DVD não havia o episódio seguinte!! Pulava para o próximo! Eu me recusei seguir adiante sem ver o que aconteceria!! Foi quando percebi, que já não tinha mais jeito... Estava viciado em Naruto! Fazer o quê... Peguei

mais uns DVDs com o Sérgio, até o capítulo 89 e até ia aguardar ele baixar e gravar o resto pra mim, mas minha ansiedade foi tanta que não pude esperar e assisti os 131 episódios restantes no Youtube mesmo, pois já estava para estreiar a nova temporada (o Shippuuden) e eu precisava estar atualizado com os acontecimentos da série. (Nota importante: Os DVDs do Sérgio ainda estão comigo! Desculpe-me, assim que você der sinal de vida, eu te devolvo!)

Quando estreou o Shippuuden, eu já me sentia um especialista em Naruto.

Uma bela noite, cheguei em casa depois do trabalho e vi meu filho, meu cunhado e uns amigos jogando um RPG de Naruto em um sistema de regras criado pelo garoto que mestrava o jogo. Comecei a olhar de um modo crítico para a situação e percebi que um RPG de Naruto era com certeza uma boa idéia, mas o sistema era muito primário e sem detalhes dos poderes e tudo mais.

Na mesma hora vi que o sistema perfeito (em minha opinião, é claro) para representar o universo de Naruto é o Storyteller System da White Wolf, usando a base para o RPG que me proporcionou muitos bons momentos, o Street Fighter RPG. Comentei isto com os garotos, e meu filho ficou empolgado com a idéia. Prometi a ele que adaptaria Naruto pra Street Fighter RPG e o fiz!

Nas páginas que se seguem, eu adaptei materiais colhidos da Wikipédia, NarutoProject.Com.Br, site do Shotokan RPG, Duelistas e NarutoD20.

Esta é uma adaptação livre e amadora, sem fins lucrativos. Todas as ilustrações contidas são de domínio público e colhidas nas internet.

Aproveitem!

P.S.: Lembram da musiquinha New Wind, hoje ela é toque do meu celular! (Rsr rsrs....)

Jansen Victorino Azevedo

# CAPITULO 1: CENARIO

The Naruto logo is a trademark of Viz Communications, Inc. All rights reserved. Shonen Jump and the Shonen Jump logo are trademarks of SHUEISHA Inc. All rights reserved. NARUTO © 2000 by MASASHI KISHIMOTO / SHUEISHA Inc.



## O MUNDO DE NARUTO

Você está prestes a entrar em um mundo de aventura, intriga e heroísmo – um mundo onde crianças aprendem as artes ninjas na escola e o perigo é grande, pois as nações procuram supremacia militar e constantemente estão planejando umas contras as outras e alguns ninjas fenomenais farão de tudo para tomar o controle do mundo. Apenas alguns ninjas têm a fibra e a coragem para enfrentar estes perigos. Bem vindo ao mundo de **Naruto**.

## O INICIO

Há 12 anos o vilarejo de Konoha foi atacado pela Kyuubi, a poderosa Raposa Demônio de Nove Caldas. Seu poder era imenso, com rugidos era capaz de arrancar árvores centenárias do chão. Konoha estava em apuros. Muitos morreram naquela noite. É quando Yondaime Hokage (4° Hokage) surge e enfrenta o demônio.

Usando um Jutsu proibido sacrifica sua vida para derrotar a Kyuubi e aprisioná-la dentro de Uzumaki Naruto, ainda bebê.

Desde então é proibido falar sobre o acontecido.

## CHAKRA

Chakra é o poder ou energia interna inerente a todos nós. Ele entra com a respiração e flui como água por todo o corpo. Contudo, ele enraíza o corpo na terra, tornando uma pessoa estável, e sua energia é como o fogo. Chakra são todos os elementos harmonizados em um. Alguns acreditam que o Chakra é mágico,

enquanto outros tentam explicá-lo cientificamente. Chakra é todas essas coisas e mais. O Chakra é tão vital quanto o próprio ar.

Os ninjas no mundo de Naruto são capazes de focalizar esta energia e utilizá-la para realizar feitos grandiosos chamados Jutsus. Os Jutsus são a principal arma de um ninja em uma batalha.

## TIMES

Apesar de alguns ninjas experientes lutarem sozinhos, a grande maioria costuma fazê-lo em times. Essa é a base para o Narrador manter um grupo de jogo unido.

Um time se mantém unido em seus objetivos fora das batalhas também, e talvez por isso que ele realmente exista. Quando há atritos, o time pode ser desfeito, e por essa razão sempre deve existir um líder, que normalmente é um Jounin experiente que instrui e conduz os novatos, até que possam caminhar por si.

Ao lutar, um time geralmente age em equipe, ajudando uns aos outros e com ataques em grupo. Maiores detalhes sobre lutas de times você confere no Capítulo 7.

## VISAO GERAL

**Naruto** se passa no País do Fogo, um dos cinco grandes países do mundo Shinobi. Apesar de citar os cinco, eles não são os únicos países em **Naruto**. Na verdade o número de pequenos países que se espalham pelo mapa, são praticamente incontáveis. Mas somente alguns destes países possuem uma

força militar, o que em **Naruto** chamamos de Vilas Ocultas.

Nas Vilas Ocultas, as crianças são treinadas desde cedo para se tornarem ninjas, capazes de realizar grandes feitos, como defender sua vila e até morrer por ela! Sendo esta uma das maneiras mais honradas para um ninja morrer.

Dentro de uma Vila Oculta há um regime hierárquico a ser obedecido, e perseguido por aqueles que almejam levar os nomes de suas famílias para a história. Esta escala hierárquica funciona da seguinte forma:

**Alunos da Academia** - Todos os alunos que aprendem a ser um ninja. Ainda não podem fazer missões. Normalmente são crianças. Passam por um teste feito pelo professor do curso, um Chuunin, e só então se tornam Genins, divididos em grupos contendo 3 Genins e um instrutor Jounin. Se o Jounin assim quiser, ele pode fazer um teste adicional com o time que recebeu e, se considerar os alunos incapazes, pode mandá-los de volta para a academia.

**Genin** - Depois de passar pela Academia eles já são ninjas. Fazem missões mais fáceis e geralmente não sabem técnicas avançadas. Com o tempo, seu Jounin pode achar que eles estão prontos para o Chuunin Shiken (Exame Chuunin), um teste para tornar-se um Chuunin, que é dividido em: teste escrito, teste de sobrevivência, e se restar muitos participantes, uma eliminatória, e finalmente um campeonato. No campeonato várias pessoas vêm do mundo inteiro para ver os ninjas, o que acaba sendo uma propaganda para os ninjas de cada vilarejo. Mesmo se a pessoa perder na primeira luta e o Hokage decidir que ele tem potencial, ele torna-se um Chuunin, logo, o vencedor do campeonato pode não virar um Chuunin, se ele não tiver o que é necessário.

**Chuunin** - Fazem missões mais difíceis, ou são levados até a Academia para atuarem como professores. É através de sua atuação como Chuunin e pela sua capacidade de liderança que um Chuunin ascende a Jounin, pela determinação do Kage da vila.

**Jounin** – São os responsáveis pelas missões mais difíceis. Alguns são indicados para treinar um time de Genins. Os Jounins são a elite do vilarejo, temidos e respeitados por todos.

**ANBU (Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai)** – Este é o *Esquadrão Especial de Táticas e Assassinatos*. Uma equipe especial que fica sob o comando direto do líder do vilarejo. Suas identidades são mantidas em segredo, por isso, durante as missões usam uma máscara representando um animal. Eles são a elite especial Shinobi. Todos os Shinobis existentes na ANBU são Jounins com um altíssimo poder. Os Shinobis ANBU são normalmente enviados para capturas, assassinatos especiais, investigações secretas e sempre tem participações nas guerras.

**Líder do Vilarejo** ou **Kage** - Possuem o nome de acordo com seu vilarejo (Hokage, em Konoha, Kazekage, na Vila da Areia, e etc...). Existe somente um por vilarejo. Um ninja só pode ser nomeado para o cargo pelo conselho da vila, sendo ele normalmente o mais poderoso Shinobi de um vilarejo. Seu poder só pode ser comparado ao de outro Kage (de outra vila). Somente os líderes das vilas ocultas dos cinco grandes países usam o título de Kage. A finalidade de um Kage é administrar toda vila, incluindo os Shinobis dela, as missões e seus moradores. Caso haja uma guerra, o Kage sempre está disposto a dar sua vida pelo seu vilarejo. Em Konoha a atual Hokage é Tsunade – a 5ª Hokage (Godaime)

## AS MISSOES

Os ninjas de **Naruto** são mercenários que ganham dinheiro realizando missões. Os pedidos vêm de países que não possuem uma Vila Oculta, ou até mesmo do próprio país. Eles são feitos para a Vila, e são divididas de acordo com a sua dificuldade:

**Missões Rank D:** Para as pequenas e mais simples, como ajudar um lavrador, recuperar um animal perdido, e etc... São normalmente executadas por Genins, que obviamente acham extremamente chatas.

**Missões Rank C:** Para algumas fáceis, porém com problemas, como escoltar uma carga, ou pessoa e protegê-la contra ladrões, animais e etc... São missões que alguns Genins mais experientes podem resolver. Também são dadas para Chuunins iniciantes.

**Missões Rank B:** Para missões complicadas que possam envolver a participação de ninjas de outras Vilas. São de responsabilidade de Chuunins experientes ou talvez para um Jounin.

**Missões Rank A:** São as missões de extremo risco ou importância. Sempre envolvem ninjas de alto nível como inimigos e a possibilidade de ser morto em missão é alta. Normalmente dadas somente a Jounins experientes.

Um ninja que aceitou uma missão é mal-visto se desistir dela por qualquer razão. Por serem considerados ferramentas, eles têm que cumprir suas obrigações, por pior ou perigosas que elas sejam.

## PROBLEMAS: AKATSUKI

Em A Akatsuki é uma das muitas organizações criminosas no mundo de **Naruto**. Ela possui um poder tremendo, pois é composta somente de ninjas Rank-S. São extremamente perigosos e têm como objetivo capturar os Bijus (Demônios antigos selados em pessoas, chamados Jinchuuriki) e Uzumaki Naruto é uma destas pessoas, pois carrega dentro dele a Kyuubi – A Raposa Demônio de Nove Caldas.

O verdadeiro plano da Akatsuki é desconhecido, mas para procurarem tal poder, não se espera pouco.

## OS PAISES



**Naruto** se passa em um continente dividido em uma grande diversidade de países. Um Daymio (Senhor Feudal) controla cada país, que são compostos por várias cidades, onde, em algumas, existem Vilas Ocultas, onde são treinados os ninjas. Os países mais importantes são:

### PAIS DA AGUA

É um dos menores países do mundo de **Naruto**, porém é um dos países com capacidade militar das mais respeitáveis. Possui uma excelente defesa, já que é pequeno em termos de território e sendo assim é fácil de defender. O país sofre com o seu pior problema que são as guerras internas, onde muitos ninjas se viram contra o líder. O país é controlado por um Senhor Feudal.

A Vila Oculta da Névoa (Kirigakure no Sato) é um dos vilarejos ninja mais poderosos, permitindo que seu líder receba o título de Kage (Mizukage). Não se sabe se tem alianças. Entrou em muitas guerras no passado. Para as lutas, as Linhagens Avançadas eram extremamente valorizadas, o que trouxe um ódio dos outros clãs para os que as possuíam. Muitos deles foram mortos e obrigados a se esconder. Hoje no País da Água possuir uma Linhagem Avançada é punível com a morte.

### PAIS DO TROVAO

É um país o qual não se têm muitas informações, pois foi pouco explorado na série, porém é um dos maiores países ninjas e até onde se sabe não tem aliança com nenhum outro grande país.

A Vila Oculta da Nuvem (Kumogakure no Sato) é um dos vilarejos ninjas mais poderosos, permitindo que seu líder receba o título de Kage (Raikage). Há anos atrás esta Vila e Konoha estavam em guerra. A Vila da Nuvem assinou um acordo de paz, mas era somente para acobertar um plano para que um de seus ninjas raptasse um membro do clã Hyuuga para conseguir os segredos do Byakugan. O plano foi descoberto e este ninja foi assassinado na Vila da Folha. Para evitar uma guerra eminente, o irmão gêmeo de Hizashi Hyuuga, Hiashi Hyuuga, sacrificou-se para evitá-la. Isto gerou um dos conflitos mais importantes dentro do clã Hyuuga, pois Neji Hyuuga da Família Secundária não conseguia compreender o destino de seu pai.

### PAIS DA TERRA

É um dos países mais poderosos, porém pouco explorado; acredita-se que seja marcado por declives e penhascos. Seu líder é um Senhor Feudal. A Vila Oculta da Pedra (Iwagakure no Sato) é um dos vilarejos ninja mais poderosos, permitindo que seu líder receba o título de Kage (Tsuchikage).

### PAIS DO FOGO

O País do Fogo é marcado pelas suas florestas, ajudando a levantar o nome "oculto nas folhas". O país do Fogo é um dos maiores países ninja. Algumas cidades que possui são: Konohagakure no Sato, Tanzaku Gai, Otafuku Gai, Otakame Sato e Tokkuriji. Tem aliança com o País do Vento, da Grama, da Chuva e da Cachoeira. Seu líder é um Senhor Feudal.

Konoha é uma das Vilas Ocultas mais poderosas, fundado aproximadamente há 60 anos pelos irmãos que iriam se tornar o Primeiro e o Segundo Hokage. Um dia o Bijuu Kyuubi atacou o vilarejo, e o Yondaime (Quarto) Hokage se sacrificou para selá-la num bebê, Uzumaki Naruto. O Terceiro Hokage, que já havia se retirado fez de tudo para continuar com o vilarejo, mas foi recentemente morto por seu discípulo, Orochimaru, líder do País do Som, que manipulando a Vila Oculta da Areia (Sunagakure no Sato) atacou Konoha. Após esta tragédia Tsunade, a neta do Primeiro Hokage, foi indicada a ser a atual Hokage. Hoje Tsunade têm a difícil missão de manter a ordem e evitar mostrar qualquer fraqueza da Vila para que a mesma não se torne novamente alvo de ataques de países inimigos. Konoha já teve até hoje 5 Hokages cada um com a sua devida importância para a história da vila. Os 5 Hokages são:

#### 1º HOKAGE – SHODAIMÉ:



O Primeiro Hokage, com a ajuda de seu irmão, o futuro Nidaime, fundou o vilarejo de Konoha. Treinou Sarutobi, que seria o terceiro Hokage mais tarde. Era conhecido por usar técnicas baseadas em madeira. O Mokuton Hijutsu: Jukai Kotan é sua especialidade. Além dessa habilidade, Shodaimé tinha outra muito poderosa, que controlava o Chakra de um Jinchuuriki, e dizem que foi por essa habilidade que ele se tornou o primeiro Hokage. Ele também é avô de Tsunade, a futura Godaime.

## 2º HOKAGE – NIDAIIME



O Segundo Hokage, ajudou Shodaime a fundar o vilarejo de Konoha.

Também treinou Sarutobi e depois passou o título de Hokage para ele. Durante sua juventude, usava uma espada chamada Raijin, feita de trovão e muito poderosa. Morreu por causas desconhecidas e sua especialidade era usar Jutsus de água.

## 3º HOKAGE – SANDAIME



Sarutobi teve como Sensei os dois primeiros Hokages, ele ganha o título de Hokage das mãos do segundo Hokage. Sabe usar ninjutsus, genjutsus e taijutsus como ninguém, além de ser capaz de invocar a ajuda do grande rei-macaco Enma. É forçado a voltar ao cargo de Hokage, após a morte do quarto Hokage.

Sarutobi é calmo, amoroso, compreensivo. Infelizmente morre na luta contra

Orochimaru durante a invasão de Konoha, usando a mesma técnica que o Yondaime usou para selar a Kyuubi. Ele é pai do Jounin Asuma, e avô de Konohamaru.

## 4º HOKAGE – YONDAIME



Foi um dos mais poderosos ninjas de Konoha, treinado pelo Sannin Jiraya. Yondaime é usuário do jutsu Rasengan e é um dos poucos que consegue invocar o Gama Bunta (rei dos Sapos). Quando o Sandaime o nomeou como novo Hokage, Orochimaru ficou muito descontente. Yondaime também treinou uma equipe de Genins: Hatake Kakashi, Rin e Uchiha Obito. Uma de suas técnicas mais

famosa e poderosa é uma que ele desenvolveu

**NARUTO RPG**

sozinho, chamada Shiki Fuujin, a qual usou para selar a Kyuubi no corpo de um recém-nascido, morrendo no processo. Yondaime era conhecido como o "Relâmpago Amarelo de Konoha", por sua incrível velocidade no campo de batalha.

## 5ª HOKAGE – GODAIME



Neta do Shodaime, Tsunade é uma Sannin junto com Jiraya e Orochimaru, treinados pelo Sandaime. É uma ninja especializada em Jutsus médicos e tem uma força assustadora, podendo destruir uma montanha com apenas um soco. Aceitou o pedido dos anciãos e de Jiraya para ser a nova Hokage, depois da morte de Sarutobi. Ela também tem uma aprendiz, Shizune, que é sua assessora.

Apesar de ter mais de 50 anos, ela usa um jutsu para manter uma aparência jovem, tem gênio imprevisível e é viciada em jogos de apostas.

## PAIS DO VENTO

É um dos maiores países, marcado principalmente pelo seu deserto vasto. O líder do país é um Senhor Feudal. Esse líder, querendo cortar gastos com seu vilarejo ninja, começou a reduzir o pagamento e contratava os ninjas de Konoha. O Kazekage decidiu romper a aliança com Konoha e se aliar com o País do Som para invadir Konoha.

Sempre foram muito individualistas, nunca confiando nos outros. Mesmo com alianças não gostam de depender dos outros, o que fazem constantemente. Por ser grande e poderoso, A Vila Oculta da Areia (Sunagakure no Sato) tem como líder um ninja que recebe o título de Kage (Kazekage). Sofreu com desastres, já que seu terceiro Kazekage desapareceu e o quarto foi morto por Orochimaru. O atual líder é o Jinchuuriki (pessoa que possui um Bijuu selado em si) Gaara, dentro dele existe o Bijuu chamado Shukaku. Quem possui o Shukaku dentro dele tem o poder de controlar a areia. Porém ele só conseguiu esse posto para que o conselho pudesse ficar de olho no Shukaku.

## OUTROS PAISES

Há ainda outros países importantes, mas pouco se sabe sobre eles, o que permite ao Narrador, total liberdade para descrevê-los e enchê-los de intrigas, aliados e inimigos. Os mais citados, onde se sabe que possuem vilarejos ninjas são:

**País da Cachoeira** - Taki no Kuni

Vila Oculta da Cachoeira - (Takigakure no Sato)

- Líder: Shibuki

**País do Campo do Arroz - Ta no Kuni**

Vila Oculta do Som - (Otogakure no Sato)

- Líder: Orochimaru

**País da Chuva - Ame no Kuni**

Vila Oculta da Chuva (Amegakure no Sato)

**País da Grama - Kusa no Kuni**

Vila Oculta da Grama - (Kusagakure no Sato)

**País da Neve - Yuki no Kuni**

Líder: Lorde Feudal Kazahana

**País do Urso - Kuma no Kuni**

Vila Oculta da Estrela - (Hoshigakure no Sato)

- Líder: Hoshikage

**UMA QUESTÃO COMPLICADA:  
TECNOLOGIA EM NARUTO**

**Naruto** se passa em um mundo que é só dele. Neste mundo, a tecnologia é bastante interessante. Em um mundo onde pessoas extraordinárias conseguem feitos incríveis utilizando-se de Chakra, não é de se estranhar que inventos que substituam estas capacidades não sejam vistos, ou sequer comentados. Afinal quem vai temer um ninja que é capaz de lançar fogo de sua boca, se qualquer um poderia ter acesso a um Lança-Chamas?

Da mesma forma, os países possuem tanto medo de que algum outro possa atacá-los que sempre que se sabe do avanço de um determinado país, seja tecnologicamente ou militarmente, países já estabelecidos fazem questão de suprimir através de represálias este avanço, o que contribui para o atraso tecnológico.

No entanto há algumas maravilhas tecnológicas ao alcance de todos em **Naruto**.

Luz elétrica, aparelhos que monitoram os sinais vitais, televisão e vídeo cassete (apesar de nunca ter visto sequer um programa de TV durante a série), são algumas das tecnologias disponíveis. Enquanto transportes, armamento e etc... São tão avançados quanto no Japão Feudal.

**LIBERDADE: O DESEJO DO NARRADOR**

Como já foi dito, há uma infinidade de pequenos países e até países grandes pouco explorados pela série, o que permite ao Narrador criar a estrutura que ele desejar para a descrição destes lugares. Os jogadores podem ser ninjas do País do Trovão, ou até mesmo serem escolhidos para uma missão neste país. Quem decide como funcionam as coisas por lá é o Narrador e ele sempre tem a palavra final.



# CAPITULO 2: REGRAS



Todos os jogos têm regras. Alguns, como o Jogo da Velha, têm regras simples. Outros, como o Bridge, têm muitas regras complicadas. **Naruto** tem algo em comum com ambos — ele tem apenas algumas regras simples, mas você pode usar estas regras de muitas formas diferentes para descrever o que acontece em uma história.

Este capítulo fornece as regras básicas de **Naruto**. Regras de Combate são apresentadas no seu próprio capítulo, o Capítulo 7. Se você está conhecendo este jogo pela primeira vez, passar os olhos por este capítulo vai ajudá-lo. Fazer isto vai dar uma idéia sobre como são as regras e explicar certas palavras-chave que aparecem em outros capítulos. Conhecendo essas regras e termos, o resto fará mais sentido.

Finalmente, antes que você comece a ler, lembre-se de que todas as regras existem para tornar sua história melhor. As regras nunca devem ser um obstáculo à diversão. Se uma regra está deixando o jogo lento ou atrapalha a diversão, então a ignore ou mude-a.

## TEMPO

A primeira coisa que você precisa aprender é como o tempo passa em **Naruto**. Há seis unidades diferentes de tempo, indo da menor para a maior.

- **Turno:** Uma unidade de tempo dentro de uma cena,

qualquer coisa de 3 segundos a 3 minutos de extensão. Um turno é o suficiente para fazer uma ação (discutida abaixo).

- **Rodada:** Uma série de 10 turnos. A maioria das lutas leva uma rodada.
- **Cena:** Um período compacto de ação e interpretação que toma lugar em um único local. Uma cena é feita de um número variável de turnos (quantos levarem para completá-la); ela também pode ser preenchida só com interpretação, que não pede o uso de turnos.
- **Capítulo:** Uma parte independente da história, quase sempre jogada em uma sessão de jogo. É feito por um número de cenas conectadas.
- **História:** Uma história completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que freqüentemente leva vários capítulos para ser concluída.
- **Crônica:** Uma série inteira de histórias conectadas pela vida dos personagens, talvez por um tema geral, e uma grande trama. Uma crônica é simplesmente a história sendo contada no momento por você e seus jogadores.

Além de interpretar falas e conversas, os jogadores vão querer que seus personagens realizem (ou tentem realizar) as ações que eles descrevem ao Narrador. Uma ação pode ser qualquer coisa, desde saltar sobre um precipício a olhar por cima do ombro para ver se alguém o está seguindo. O jogador diz ao

Narrador aquilo que o personagem dele quer fazer e detalha os procedimentos que vai usar.

Muitas ações são automáticas. Por exemplo: quando uma jogadora diz ao Narrador que sua personagem atravessa a rua até o depósito, tudo o que o Narrador precisa fazer é prestar atenção em onde a personagem está e o que ela está fazendo. Porém, certas ações requerem um rolamento de dados para determinar sucesso ou falha.

## ROLANDO DADOS

Sempre existe o aleatório na vida. Há uma chance de que você vença a loteria, uma chance de que você morra em um desastre de avião. O aleatório tem importância em **Naruto** também, mas aqui os jogadores usam dados para simular a duplicidade da sorte.

O RPG **Naruto** requer o uso de dados de 10 lados, que podem ser comprados em lojas especializadas. Se você é o Narrador, vai precisar de muitos dados — pelo menos dez — para você mesmo. Como jogador, você também precisará de dados, mas pode compartilhar os seus com os outros jogadores.

Sempre que o sucesso de uma ação estiver em dúvida, ou sempre que o Narrador achar que existe uma chance de falha para seu personagem, o jogador deve rolar dados. Isso dá ao personagem uma oportunidade para mostrar suas fraquezas e forças, revelando assim alguma coisa de sua verdadeira natureza a você e aos outros jogadores.

## NIVEIS

Um personagem é descrito por suas Características — as habilidades inatas e aprendidas e as aptidões que ele possui. Características são definidas por números: cada Característica tem um nível que vai de 1 a 5. Um é péssimo; 5 é incrível. Esta escala de 1 a 5 lembra a escala de "estrelas" dos hotéis e restaurantes.

Você deve considerar que a faixa dos humanos normais vai de 1 a 3, sendo 2 considerado mediano. Porém, pessoas excepcionais podem ter Características 4 (excepcional) ou 5 (incrível), ou até mesmo 0 (o que é extremamente raro, mas não desconhecido). Por exemplo: um personagem com um Atributo Força 2 seria tão forte quanto um humano normal, enquanto alguém com Força 4 seria excepcionalmente forte.

X	Abissal
•	Fraco
••	Mediano
•••	Bom
••••	Excepcional
•••••	Incrível

Cada ponto permite que você role um dado em situações relevantes para aquela Característica. Portanto, se o seu personagem tem 4 pontos em Força, você rola 4 dados. Se ele tivesse um ponto em Percepção, você rolaria apenas um dado. Porém, você quase nunca rola apenas os dados que você tem em

um Atributo, que define as características intrínsecas do personagem. O normal é adicionar um Atributo a uma Habilidade apropriada. Habilidades é outro tipo de Característica; elas descrevem coisas que um personagem conhece e aprendeu.

Então, se o Narrador quer descobrir se os personagens percebem um ninja de uma vila inimiga seguindo-os, ele pede aos jogadores para rolar Percepção + Prontidão — um Atributo + uma Habilidade. Cada jogador pega uma quantidade de dados equivalente à quantidade de pontos que tem em Percepção, e também outra quantidade equivalente aos pontos em Prontidão, junta tudo e joga.

Este grupo de dados é chamado de Parada de Dados. A Parada de Dados é o número total de dados que um jogador rola em um único turno — usualmente para uma única ação. Mas um jogador pode dividir sua Parada de Dados para realizar mais de uma ação. Muitas ações não requerem ou não têm uma Habilidade apropriada. Um exemplo disso é quando um personagem quer quebrar uma porta. Nestes casos, o jogador usa apenas o Atributo, rolando o número de dados listado para aquele Atributo — neste caso, Força.

Finalmente, algumas Características, como Força de Vontade e Chakra, têm tanto um nível permanente (mostrado com círculos na planilha do personagem) e um nível atual (mostrado com quadrados). Sempre que um personagem precisa fazer um teste de Força de Vontade, o nível permanente é quase sempre usado. Mas quando um personagem precisa gastar um ponto de Força de Vontade (para executar uma Jutsu, por exemplo), o jogador marca um quadrado retirando-o do nível atual da Característica.

## DIFICULDADES

Agora você vai descobrir o que precisa procurar quando rola os dados. O Narrador dá a cada ação uma dificuldade. A dificuldade é sempre um número entre 2 e 10. Você precisa tirar aquele número ou mais em pelo menos um dos dados da sua Parada de Dados para ser bem sucedido. Cada vez que você consegue, isso é chamado de um sucesso. Se a dificuldade é 6 e seu rolamento foi 2, 3, 5, 6 e 9, você teve dois sucessos (6 e 9).

Embora você normalmente precise de apenas um sucesso para conseguir, quanto mais sucessos tiver, melhor terá realizado a ação. Apenas um sucesso é considerado um sucesso marginal (você se lançou sobre o abismo e mal conseguiu agarrar a borda no outro lado com uma das mãos, levando vários momentos para conseguir subir). Três sucessos valem um sucesso completo (você graciosamente salta sobre o abismo e continua sua perseguição sem perder velocidade). Cinco sucessos é um grande feito (você voa sobre o abismo e cai diante de seu inimigo em fuga).

A menos que o Narrador diga o contrário, a dificuldade para uma tarefa é sempre 6. Esta é a dificuldade padrão; quando nenhum número é dito, a dificuldade será sempre 6. Você pode notar que, com uma dificuldade for baixa, é mais fácil ter sucessos



**SUCESSOS AUTOMATICOS**

que com uma dificuldade alta. O Narrador vai designar dificuldades mais altas para ações mais difíceis — mas também pode deixá-lo fazer algo automaticamente, sem testes (porque seus Atributos e Habilidades são altos o bastante), ou dar uma dificuldade mais baixa para uma ação particularmente fácil.

Embora estes valores não estejam na lista acima, você como Narrador também pode designar dificuldades 2 e 10. Porém, estas quase nunca devem ser usadas. Dificuldade 2 é tão pateticamente fácil que nem vale à pena perder tempo jogando dados. E uma dificuldade 10 é tão alta que as chances de uma falha catastrófica (descrita abaixo) e sucesso são iguais, não importando quantos dados o jogador role. Uma ação com dificuldade 10 é virtualmente impossível. Nas raras ocasiões em que você anunciar uma dificuldade 10, saiba quão impossível é a chance de sucesso que você estipulou.

Algumas tarefas são impossíveis desde o começo. Estas ficam a critério do Narrador. Se o Narrador decide que uma tarefa é impossível, ela simplesmente não pode ser feita. Mantenha em mente que uma tarefa impossível é uma tarefa que obviamente o é. Quebrar um lápis em dois nunca poderá ser uma tarefa impossível. Porém, se Sakura quiser pular com o intuito de alcançar a Lua, esta tarefa será claramente impossível.

**A REGRA DO UM**

A última coisa que você precisa saber sobre rolar dados é a "regra do um". Sempre que você rolar um "1", ele cancela um sucesso. Ele o anula completamente. Você remove o dado de "sucesso", o dado de "1" e esquece eles. Por exemplo: Luka está jogando com a sua Kunoichi (mulher ninja) chamada Umiko. Umiko está tentando se infiltrar em um esconderijo de Orochimaru sem ser vista pelo guarda. Luka rola o Atributo Destreza de Umiko (2) mais a sua Habilidade de Furtividade (2) enquanto ele tenta caminhar quietamente sobre uma área coberta por cacos de vidro (dificuldade 6). Ele rola quatro dados e obtém 1, 3, 5 e 8. Normalmente, Umiko teria um sucesso (aquele 8), mas ele também rolou um 1, que cancelou o sucesso. Umiko falha no rolamento, e o guarda percebe sua presença e dá o alerta.

Se você rolar mais "1" do que sucessos, um desastre ocorrerá; isso é algo chamado de "falha crítica". Não conte os "1" que cancelaram os sucessos, mas se um único "1" sobrar após todos os sucessos terem sido cancelados, uma falha crítica acontece. Ter um "1" ou cinco "1" tem o mesmo resultado na maioria dos casos. As circunstâncias envolvendo a falha determinam se ela é catastrófica ou cômica. Se não sobra um "1" ou sucessos, você simplesmente falhou.

Por exemplo, se Umiko tivesse rolado 1, \*1, 4 e 9, teria sido bem pior. O primeiro 1 cancelou o 9, e ainda sobrou um 1 — então é falha crítica. Umiko não apenas foi ouvida pelo guarda, como também pisou no vidro quebrado e cortou o pé!

Você não quer ficar rolando dados o tempo todo; isso pode atrapalhar a interpretação. **Naruto** emprega um sistema bem simples para sucessos automáticos — liberando, portanto, os jogadores de rolamentos para tarefas que seus personagens poderiam fazer de olhos fechados.

Funciona assim: se o número de dados que você tem em sua Parada de Dados igualar ou superar a dificuldade da tarefa, seu personagem tem sucesso automaticamente. Porém, como esse sucesso é considerado marginal (o mesmo que ter apenas um sucesso), algumas vezes o jogador vai querer rolar de qualquer jeito na tentativa de obter mais sucessos. Mas, para ações bem simples e repetitivas, sucessos automáticos podem evitar perda de tempo.

Por exemplo: digamos que Luka quer ver se sua Kunoichi, Umiko, consegue encontrar um artefato de Orochimaru escondido em algum lugar do Palácio do corrupto Daimyo de um país. O Narrador informa a Luka que ele deve rolar Percepção + Investigação contra uma dificuldade 6. Umiko tem um Atributo Percepção 3 e uma Habilidade de Investigação 4 — sete pontos no total. O Narrador permite que Luka use o sistema de sucesso automático.

Como Luka tem sete pontos e a dificuldade é 6, então Umiko encontra o artefato de Orochimaru sem precisar rolar dados. Outra maneira pela qual um jogador pode obter um sucesso automático é gastando um ponto de Força de Vontade. Você não vai querer fazer isso com frequência, mas pode ser bem vantajoso quando se tenta certos feitos heróicos. É claro que o gasto de Força de Vontade apenas conta como um sucesso se múltiplos sucessos forem necessários. Além disso, mesmo a Força de Vontade não será suficiente para que um personagem seja bem sucedido em um feito que o Narrador determinou como sendo impossível.

Quando jogamos, usualmente fazemos uma combinação de rolamentos e sucessos automáticos. Durante a maioria das cenas — especialmente quando estamos profundamente envolvidos na história — nós nem mesmo rolamos dados, preferindo interpretar sem interrupção. Porém, quando estamos no clima de *jogar-um-jogo* ao invés de *contar-uma-história*, fazemos muitos rolamentos de dados e adicionamos muitas complicações às regras.

A regra dos sucessos automáticos funciona bem para as habilidades, mas não para o combate. Para o combate, recomendamos que você use as regras de combate ao invés da regra de sucessos automáticos. Para mais informações sobre o Combate, leia o Capítulo 7.

**COMPLICAÇÕES**

Você já pode ter percebido que é bem fácil obter um sucesso, mesmo quando você rola apenas um ou dois dados. Você tem perto de 75% de chance de obter um sucesso marginal quando rola dois dados para uma dificuldade de 6.

Pode soar fácil demais, mas existem várias maneiras de complicar as coisas. Para grupos de jogadores que gostam mais de interpretação,

rolamentos simples e sucessos automáticos são o bastante. Geralmente, os complicadores são usados se os jogadores ou você quiserem uma folga da interpretação, se quiserem um resultado realista, ou se quiserem transformar a cena em questão em um jogo. Os complicadores adicionam mais drama à história e criam uma profundidade de paixão e de foco.

### ACOES PROLONGADAS

Para ser bem sucedido, algumas vezes você precisa de mais de um sucesso — você precisará acumular três, ou sete, ou até mesmo 20 sucessos (em raras ocasiões). Uma ação que requer apenas um sucesso é chamada de ação simples. Uma ação que exige mais de um sucesso é chamada de ação prolongada. Ações prolongadas não são incomuns, mas ações simples são mais frequentes.

Uma ação prolongada permite que você faça rolamento em cima de rolamento em turnos subsequentes, tentando obter sucessos o bastante para realizar a ação. Por exemplo: seu personagem está subindo em uma árvore e o Narrador anuncia que um total de sete sucessos é necessário para que ele alcance o topo. Ele chegará lá eventualmente, mas é claro que quanto mais vezes o seu personagem rolar, maiores são as chances de que tenha uma falha crítica e se machuque. Se ele estiver tentando descer da árvore porque esta está pegando fogo, o tempo que ele levará para conseguir se torna extremamente importante.

Durante uma ação prolongada, você pode continuar tentando obter sucessos pelo tempo que quiser, ou até que não consiga obter pelo menos um sucesso. Se tiver uma falha catastrófica, seu personagem pode ter que recomeçar tudo do zero, sem nenhum sucesso acumulado. Depois de uma falha crítica, o Narrador pode decidir não deixar que o jogador tente novamente.

Este tipo de ação é mais complicada do que uma ação simples e não deve ser usada no meio de uma interpretação intensa. O Narrador deve decidir que tipo de ação deve ser usada.

### ACOES RESISTIDAS

Algumas vezes você vai atuar em oposição a outro personagem. Vocês dois farão rolamentos, normalmente com dificuldade 6. Aquele que obtiver maior número de sucessos será o vencedor. Apenas são considerados os sucessos que excederem os do seu oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, da mesma forma que os "1". Portanto, é bem difícil e raro alcançar um sucesso fenomenal em uma ação resistida. Mesmo que seu oponente não possa derrotar você, ele pode diminuir o efeito de seus esforços.

Algumas ações são tanto prolongadas quanto resistidas, exigindo que um oponente obtenha certo número de sucessos para ser totalmente bem sucedido. Cada sucesso acima do número total de sucessos do oponente em um único turno é adicionado ao sucesso total. O primeiro oponente que coletar o número designado de sucessos vence a

disputa.

Por exemplo, Naruto e Sasuke decidem disputar um cabo-de-guerra. O Narrador decide que a dificuldade é 6 e declara que cinco sucessos são necessários para a vitória. Naruto e Sasuke rolam um número de dados equivalentes a seus respectivos valores de Força. Naruto obtém quatro sucessos e Sasuke, três. O Narrador subtrai os sucessos de Sasuke dos de Naruto, deixando Naruto com um dos cinco sucessos necessários. Os personagens continuam rolando a cada turno, até que um deles acumule um total de cinco sucessos.

### TRABALHO EM EQUIPE

Algumas vezes os personagens podem trabalhar juntos para conseguir sucessos, principalmente durante uma ação prolongada. Ao critério do Narrador, dois ou mais personagens podem fazer rolamentos separadamente e combinar seus sucessos. Porém, eles nunca poderão combinar suas Características para um único rolamento. Trabalho em equipe é eficiente em algumas circunstâncias, tais como em combate, seguindo inimigos, coletando informação e reparando equipamentos. Outras vezes, gente demais pode atrapalhar — como, por exemplo, em ações sociais (onde ele pode confundir o alvo).

### TENTANDO NOVAMENTE

Falhar é normalmente frustrante. Se você está tendo problemas com seu computador e não consegue descobrir a origem da falha de sistema, provavelmente ficará bem irritado. Esta frustração é refletida em **Naruto** aumentando a dificuldade de qualquer ação que for tentada novamente após uma tentativa mal sucedida.

Sempre que um personagem tenta uma ação que ele previamente não conseguiu realizar, o Narrador tem a opção de aumentar a dificuldade da ação em um. Considere um personagem que tenta intimidar alguém. Se a primeira tentativa falhou, será mais difícil na segunda vez. Então, a dificuldade será maior em um. Se ele tentar uma terceira vez, a dificuldade será maior em dois. Em casos assim, porém, o Narrador pode simplesmente decidir que o personagem não pode fazer outra tentativa — como você intimida alguém que já desafiou o seu blefe? Outros exemplos de quando usar a regra são arrombar uma fechadura (Manha), escalar uma parede (Esportes) e interrogar um subordinado de Orochimaru (Interrogação). Algumas vezes, o Narrador não deve invocar esta regra. Um bom exemplo é uma perseguição na floresta. Falhar em um teste de Rastreamento não quer necessariamente dizer que o ninja está frustrado e tem uma chance maior de falhar em testes futuros. Mas, após falhar algumas vezes, o ninja pode perder a pista do alvo que está seguindo.

Outros exemplos de quando não usar esta regra são: ver alguma coisa no perímetro da sua visão (Prontidão) e lutar no escuro (Luta às Cegas).



# CAPITULO 3: CRIACAO DE PERSONAGENS



Antes de começar a jogar **Naruto**, você deve criar um personagem. Inventar um personagem do nada é metade da diversão do jogo. Criar um personagem atraente, porém honesto, é um desafio criativo até para os mais experientes entre nós.

Este capítulo descreve como criar um personagem único, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito para números utilizáveis no jogo. Este processo é muito simples; os jogadores podem facilmente compreendê-lo por si mesmos. Porém, o Narrador deve ter um bom domínio do processo para responder às perguntas dos jogadores rápida e corretamente.

Os números na ficha de personagem podem não parecer particularmente significativos. É difícil imaginar um escritor descrevendo um personagem assim: "Ela tem um Carisma 4". Contudo, estes níveis tornam mais simples descrever as forças e fraquezas do personagem. Mais importante ainda, permitem que o fator aleatório criado pelos dados seja empregado em relação às Características ao personagem. Um personagem forte tem uma chance melhor de derrubar uma porta que um personagem fraco.

A criação de personagem normalmente segue um padrão, do geral para o específico. Primeiro você desenvolve um conceito geral sobre quem é o seu personagem — ele é mais mentalmente ou socialmente desenvolvido? — e depois se torna mais específico, selecionando os níveis das Características — quão efetivos são o seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo para criar o "melhor" personagem possível. Isso vai contra o objetivo de inventar um indivíduo realmente interessante. Estes números pretendem realçar a interpretação, não abrir uma avenida para um hall da Fama de personagens míticos.

Criar personagens é muito parecido com cozinhar: você pega os ingredientes, bate tudo junto e então deixa a mistura assar por algumas horas. Você começa decidindo que tipo de personagem quer. Vai ser um tipo durão das ruas ou uma garota rica e um

tanto metida? Os antecedentes e personalidade do seu personagem são ingredientes essenciais da personalidade dele. A partir dos conceitos básicos, você começa a trabalhar nos detalhes, como os Atributos e as Habilidades.

## CONCEITOS

Você precisa estar ciente de cinco conceitos antes de começar a criar seu personagem:

- Você pode criar um personagem com praticamente qualquer idade, de qualquer vila ou país. Contudo, você começa o jogo como um Genin inexperiente e desconhecido que apenas recentemente se graduou na sua academia. Seu personagem provavelmente sabe pouco sobre as intrigas e a sociedade Shinobi, a menos que ele seja instruído por um Sensei.
- Este processo de criação foi projetado para ajudar você a desenvolver um personagem excitante e provê-lo dos meios para interagir com as regras. O processo de criação ajuda você a manter em foco o conceito do seu personagem. Lembre-se de que um personagem não é somente um punhado de números, mas parte de uma história.
- Este sistema de criação de personagem é um sistema de compra, sem envolver qualquer rolamento de dados. Escolhendo as Características de uma variedade de listas, você decide as capacidades do seu personagem. Você irá receber pontos extras chamados de "bônus" ao fim do processo, que pode então usar para adicionar pontos a qualquer Característica. Portanto, não se desespere ao fazer suas escolhas. De qualquer forma, mesmo com os pontos de bônus, você provavelmente não conseguirá comprar tudo o que deseja.
- Uma Característica 1 é fraca e uma Característica 5 é excelente. Então, se você tem apenas 1 ponto em uma Característica, ou você não é muito bom ou é apenas um iniciante. Características são baseadas nos limites do humano médio. Os ninjas de Naruto diferem dos humanos "normais" devido às habilidades

extras e poderes que possuem.

- É sua responsabilidade criar um personagem que se encaixe no grupo. Se você falhar em cooperar com os outros e por causa disso atrapalhar a história, terá que criar um novo personagem. A vida como um Shinobi é dura demais para que ódio e raiva existam dentro do time. Algumas vezes a própria sobrevivência depende da capacidade dos membros do time de trabalharem juntos.

### **PAPEL DO NARRADOR**

Como Narrador você deve guiar os jogadores através do processo de geração de personagens. Quando seus jogadores chegarem para a primeira sessão, você deve apresentar a premissa básica do jogo e descrever o sistema de regras. Seu principal objetivo deve ser tornar as coisas fáceis para eles. Se eles são iniciantes, mantenha as coisas tão simples quanto puder. Deixe que descubram os detalhes do sistema por conta própria.

Comece distribuindo as fichas de personagem e dê aos jogadores um minuto para examiná-las e fazer perguntas sobre elas. Então passe, passo a passo, pelo processo de criação de personagem, dando todos os detalhes das Características dos personagens.

É aconselhável gastar toda uma sessão de jogo criando os personagens. Isto assegura que os jogadores não se sintam apressados e que levem o tempo necessário para criar personagens completos de carne e osso, e não bonecos de papel.

Uma vez terminado com os detalhes práticos da criação de personagens, você pode gastar o resto da sessão de jogo conduzindo prelúdios para cada um dos personagens. Um prelúdio é uma forma abreviada de narração, na qual você conta a história da vida do personagem até o presente. Prelúdios são introduções dos jogadores na crônica e aos próprios personagens. Portanto, faça prelúdios memoráveis.

### **PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**

#### **• Primeiro Passo: Conceito e Estilo de Arte Ninja do Personagem**

Escolha um conceito e um Estilo de arte ninja para o seu personagem.

#### **• Segundo Passo: Selecione Atributos**

Priorize as três categorias: Físico, Mental e Social (7/5/3).

Escolha as Características Físicas: Força, Vigor e Destreza.

Escolha as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência.

Escolha as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio.

#### **• Terceiro Passo: Selecione Habilidades**

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos.

Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (9/7/4).

#### **• Quarto Passo: Selecione Vantagens**

Escolha Antecedente (5), Técnicas (9), Jutsus (7).

#### **• Quinto Passo: Toques Finais**

Registre Renome (Glória e Honra), Chakra e Força de Vontade, preencha as Cartas de Combate Gaste os "Pontos de Bônus" (15).

#### **Tabela de Pontos de Bônus**

<b>Característica</b>	<b>Custo</b>
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Técnicas	5 por ponto
Jutsus	4 por ponto
Renome Temporário	1 por ponto
Chakra	1 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Saúde	3 por ponto

### **PRIMEIRO PASSO: CONCEITO E ESTILO DE ARTE NINJA**

Antes que escreva qualquer coisa, você deve desenvolver um conceito para o seu personagem. Esse conceito é apenas uma idéia geral de como é o seu personagem, algo único e interessante que será divertido de jogar por um longo tempo. Durante o processo de criação, você pode mudar e ajustar esse conceito, mas pelo menos ele lhe dará um ponto de partida. Por exemplo, o seu conceito pode ser: "Sou um ninja que foi enganado por Orochimaru. Não vou parar de treinar e lutar até pegar o cara." Este conceito precisa ser único e completo, e deve ser aprovado pelo Narrador.

A primeira coisa que você deve fazer quando determinar o conceito geral é se perguntar: quem o seu personagem era antes de se tornar um ninja? Mesmo que ele sempre tenha desejado ser um Kage, ele não nasceu na academia ninja. Por exemplo, você pode decidir que a sua personagem era uma garotinha que se sentiu sufocada pela sua vida em sua mansão. Queria experimentar a excitação que só poderia ser encontrada nas missões ninjas.

A escolha da Arte Ninja que você terá como base para seu personagem, não é de maneira nenhuma um limitador de opções para o seu Genin. Ele facilitará a aquisição de Jutsus que você mais tem interesse e a partir daí poder evoluir seu personagem aos píncaros da glória dentro do mundo de **Naruto**. Você poderá escolher entre os seis Estilos disponíveis, o que mais lhe agrada e depois futuramente adquirir os Jutsus de outros Estilos para complementar seu personagem.

### **SEGUNDO PASSO: ATRIBUTOS**

Agora você pode começar a designar números. O primeiro passo neste processo é determinar os Atributos básicos do seu personagem. Atributos são o que um personagem é naturalmente. Quão forte ele é? Quão rápidos são os reflexos dele? Quão persuasivo

**TERCEIRO PASSO:  
HABILIDADES**

ele pode ser? Questões como essas são respondidas pelos Atributos do personagem.

Primeiro você deve priorizar as três diferentes categorias dos Atributos do seu personagem — Físicos, Mentais e Sociais. Deve decidir em qual categoria seu personagem é melhor (primária), em qual ele é médio (secundária), e em qual ele é fraco (terciária). Seu personagem é mais fisicamente do que socialmente orientado — ele é mais forte do que é bonito?

- Atributos Físicos incorporam tudo ligado com esforço físico. Eles descrevem o quão forte, ágil e durão é o seu personagem, e são os atributos primários de um personagem voltado para a ação — os Atributos Físicos se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo. Seu personagem é musculoso, esguio ou durão?

- Atributos Sociais descrevem a habilidade do seu personagem em se relacionar com (e algumas vezes usar) os outros. Atributos Sociais são vitais na determinação das primeiras impressões, na habilidade do personagem de inspirar e motivar pessoas, e na natureza das suas interações com os outros. Seu personagem é charmoso, fala bem e é bonito?

- Atributos Mentais representam a capacidade mental do seu personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar. Seu personagem é perceptivo, astuto e esperto?

O conceito do seu personagem pode sugerir para você quais deveriam ser as suas prioridades, mas sinta-se livre para pegar qualquer combinação que quiser. Até agora, seu conceito deve ser bem geral — é necessário pintar um contorno amplo antes de preencher os detalhes.

Todos os personagens começam com um "ponto" em cada Atributo. Sua seleção de prioridades determina quantos pontos você recebe para gastar em cada categoria. Você pode dividir sete pontos entre os Atributos primários do seu personagem, cinco pontos entre os Atributos secundários, e três pontos entre os Atributos terciários. Portanto, você pode escolher adicionar sete pontos para os Atributos Físicos do seu personagem, 5 para os Atributos Mentais, e apenas 3 para os Atributos Sociais. Os pontos podem ser divididos entre os Atributos de uma categoria conforme você desejar — você poderia alocar todos os 3 pontos dos seus Atributos Sociais para o Carisma, um ponto em cada um dos três Atributos Sociais, ou dois pontos para um e um ponto para outro.

Mais tarde, neste processo de criação de personagem, é possível aumentar estes níveis. Portanto, não se preocupe demais. Deixe que sua intuição o guie.

Personagens iniciantes não podem ter Atributos acima de 5. Os jogadores podem, contudo, através do trabalho duro de seus personagens, gastar experiência para comprar mais do que cinco pontos mais adiante na carreira de seus personagens. Muitos dos Jounins e Kages têm mais do que cinco pontos em alguns Atributos. Veja *Experiência*, no Capítulo 4.

As Habilidades delimitam o que o seu personagem sabe ao invés do que ele é. Descrevem as coisas que ele aprendeu ao invés das coisas que pode naturalmente fazer. Todos os Talentos, Perícias e Conhecimentos são Habilidades.

Cada Habilidade que seu personagem possui tem um nível representando sua aptidão naquela área em particular. Este número é usado para determinar quantos dados você rola quando o seu personagem tenta usar uma Habilidade. Esta seção das regras auxilia você a decidir quais Habilidades escolher e em que nível elas devem ficar.

Habilidades são divididas em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo de Habilidade tem características diferentes.

- Talentos descrevem todas as Habilidades intuitivas. Não precisam ser praticados *per se* e não podem ser estudados ou aprendidos em livros. Costumam ser adquiridos através da experiência direta. Seu personagem tem bom senso?

- Perícias são Habilidades adquiridas através de rigoroso treinamento. Esta categoria inclui qualquer Habilidade que deve ser aprendida passo-a-passo através da prática, mas que pode ser ensinada e aprendida (diferente dos Talentos). Seu personagem tem facilidade em aprender coisas na prática?

- Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requerem a aplicação rigorosa da mente. Estas Habilidades são geralmente aprendidas através da escola, aulas, livros e professores, mas podem ser adquiridas através da experiência. Seu personagem é educado? Tem uma boa memória?

Você deve priorizar estas Habilidades da mesma forma que priorizou os Atributos. Deve decidir em qual ordem hierarquizar seus Talentos, Perícias e Conhecimentos, escolhendo em qual categoria seu personagem será acima da média (primária), em qual ele será mediano (secundária), e em qual ele será abaixo da média (terciária). Você recebe 9 pontos para gastar na categoria primária do seu personagem, 7 para a categoria secundária, e apenas 4 pontos para a categoria terciária.

Há mais uma restrição adicional: você não pode dar ao seu personagem mais do que três pontos em qualquer Habilidade. (Mais tarde, contudo, você pode usar os seus "pontos de bônus" para ganhar 4 ou até mesmo 5 pontos em uma única Habilidade.)

**QUARTO PASSO:  
VANTAGENS**

Você não prioriza as diferentes categorias de Vantagens. Ao invés disso, você tem certo número de pontos para gastar em cada uma delas. Este número é fixo, mas você pode comprar pontos adicionais depois, com seus "pontos de bônus".

**Antecedentes**

Você recebe cinco pontos para dividir entre as 8 Características de Antecedentes. Você tem apenas

cinco pontos para alocar, e alguns Narradores podem restringir o acesso a certos Antecedentes. Suas Características de Antecedentes devem se encaixar no conceito originalmente escolhido.

### **Técnicas**

Você começa com 9 pontos para dividir entre as diferentes técnicas ninja. Você não pode começar com mais de 3 pontos em uma Técnica, mas depois pode ir além dos três pontos gastando "pontos de bônus".

### **Jutsus**

Cada personagem começa com 7 Pontos de Jutsus para gastar em Jutsus. Cada Estilo cobra custos menores para Jutsus normalmente usadas por aquele Estilo. Jutsus começam fracos nos níveis mais baixos, mas se tornam muito potentes nos níveis mais altos. Os jogadores são encorajados a escolher com sabedoria quando adquirem seus Jutsus. Os Jutsus de custo baixo podem não parecer tão fortes no princípio — mas lembre-se, Kakashi treinou demorou algum tempo até dominar o Raikiri. Mais Pontos de Jutsus podem ser adicionados com "pontos de bônus" ou comprados mais tarde com pontos de experiência.

## **QUINTO PASSO: TOQUES FINAIS**

Geralmente, o estágio mais importante na criação é aplicar os toques finais — os pequenos detalhes e floreios que completam o personagem. Neste passo você ganha os seus 15 "pontos de bônus", que permitem adicionar pontos a qualquer das Características na ficha de personagem. Antes de gastar esses pontos, contudo, você deve registrar os valores básicos para o Renome (Glória e Honra), Chakra, Força de Vontade e Saúde do personagem.

### **Renome**

Renome vem de duas formas diferentes: Honra, o código pessoal de um Shinobi; e Glória, quão reverenciado o lutador é pelos outros ninjas. Honra e Glória tem cada um, níveis permanentes (os pontos na ficha de personagem) e pontos temporários (os quadrados).

Renome é concedido pela interpretação das ações dos personagens. Sempre que um Shinobi faz alguma coisa honrada, como manter sua palavra mesmo que isso o ponha em perigo, ele ganha pontos temporários de Honra. Porém, se cometer um ato desonrado, ele pode perder alguns pontos. A Glória funciona da mesma forma: derrotar um oponente dá ao vencedor pontos temporários de Glória, enquanto perder uma luta pode fazer com que ele perca pontos de Glória.

Para ganhar um ponto permanente em um Renome (seja ele Honra ou Glória), um personagem precisa coletar 10 pontos temporários durante o curso de uma crônica. Uma vez que os 10 pontos tenham sido ganhos (e certos outros requerimentos preenchidos), o personagem pode preencher outro ponto. Ele então apaga todos os seus pontos temporários e começa de novo.

Personagens iniciantes de **Naruto** têm 3 pontos para

serem distribuídos entre Honra e Glória permanentes, da forma que os jogadores acharem melhor. Um personagem pode dar dois pontos para Honra e um para Glória, enquanto outro pode dar os três pontos para Glória e nenhum para Honra. A escolha é do jogador. Pontos temporários também podem ser comprados durante a criação do personagem usando os "pontos de bônus", dando ao personagem uma dianteira para conseguir aquele próximo ponto permanente.

Uma vez que o jogo começa, o personagem só ganha Renome através de suas ações. Ele não pode comprá-lo com pontos de experiência. Para mais detalhes sobre o processo de ganhar e perder Renome veja o Capítulo 4.

### **Chakra**

Chakra é a força interior que os ninjas usam para energizar seus poderes especiais, tais como o Kage Bunshin no Jutsu de Naruto ou o Chidori de Sasuke. O Estilo de Arte Ninja do seu personagem determina seu Chakra básico. Ele vai crescer e diminuir durante o curso da história, conforme o personagem gasta Chakra para ativar seus Jutsus.

### **Força de Vontade**

A Característica Força de Vontade determina quanto autocontrole um Shinobi possui. Se ele pode se controlar, então pode exercer sua vontade sobre o mundo à sua volta para fazer com que as coisas aconteçam. A Força de Vontade inicial de um personagem é determinada pelo seu Estilo.

### **Saúde**

A Saúde determina o quão ferido está um personagem. Conforme ele recebe dano, sua Saúde vai caindo. Quando um personagem está com Saúde zero, ele fica inconsciente. Todos os personagens começam com 10 Níveis de Vitalidade e podem comprar mais com "pontos de bônus".

### **Pontos de Bônus**

Você agora recebe 15 pontos, para gastar em qualquer Característica que desejar. Contudo, este gasto não é tão direto quanto pode parecer. Cada ponto adicionado a um Atributo custa 5 pontos de bônus, enquanto um ponto de Antecedente custa apenas um ponto. Os custos para cada Característica estão listados na Tabela de Criação de Personagem.

### **Preenchendo as Cartas de Combate**

O último passo na criação do personagem é preencher as Cartas de Combate. Estas cartas são projetadas para acelerar o combate e aumentar a diversão do jogo. Os pontos básicos para cada Manobra já estão em cada carta; você meramente adiciona seus níveis apropriados de Atributo e Técnica para a carta. Um exemplo desse processo é descrito mais adiante.

### **Chama da Vida**

Além destes, outros aspectos de um personagem podem ser detalhados. Você não precisa necessariamente registrar estas coisas, mas

certamente deveria pensar sobre elas — não apenas agora, mas por toda a carreira do personagem.

### ***Aparência***

A aparência do personagem torna as Características dele visíveis para os outros. Você deve transformar o conceito e as principais Características do personagem em aspectos da aparência dele. Uma alta Inteligência pode se transformar em um olhar claro e penetrante. Um conceito de explorador pode significar que usa roupas caqui e tem aparência rústica. É muito mais significativo dizer: "Meus olhos estão sempre fora de foco, eu sempre pareço estar olhando para o espaço", do que dizer, "Eu pareço um cara distraído".

### ***Equipamentos***

Se existem quaisquer equipamentos ou objetos que você quer que o personagem possua você precisa detalhar isso agora. Do contrário, terá que adquirir o equipamento durante o jogo. Isso pode levar tempo e não será automaticamente concedido. Praticamente, qualquer tipo de equipamento cotidiano que se encaixe no conceito do personagem pode ser obtido, desde que ele tenha pontos suficientes no Antecedente Recursos. Uma descrição mais detalhada dos equipamentos disponíveis, você encontra no Capítulo 9.

### ***Peculiaridades***

Criando as peculiaridades do seu personagem (interessantes, detalhes pessoais ou anedotas), você pode dar a ele grande profundidade e torná-lo mais interessante. Escreva algumas frases nas costas da sua ficha de personagem, descrevendo coisas estranhas e possivelmente interessantes que definem o seu personagem. Uma peculiaridade pode ser um senso de humor distorcido, uma gentileza para com animais, ou o hábito de grunhir quando responde sim a uma pergunta.



# CAPITULO 4: CARACTERISTICAS E SISTEMAS



Há muitas coisas que descrevem um personagem heróico como um Shinobi. Cada herói tem características sobre-humanas que o distinguem das pessoas normais, e cada herói tem um lado fraco e bem humano em seu caráter. Tanto o forte como o fraco, os lados heróico e trágico de um personagem são importantes.

Este capítulo descreve estes elementos, que são essenciais para a definição e expansão do personagem. Qualquer personagem iniciante irá, inevitavelmente, se destacar em algumas dessas Características, mas será fraco em outras. Até mesmo os Jounins não são perfeitos — ainda.



## ATRIBUTOS FÍSICOS

Estas Características descrevem quão forte, destro e resistente um personagem é. São as Características primárias de um personagem de ação. Características Físicas se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo.

### Força

Esta é a medida da sua força física — sua capacidade de erguer e carregar peso, e causar dano físico. Uma pessoa com nível alto de Força costuma ser maior que alguém com um nível menor. É claro, sempre existem exceções. Força é usada quando você tenta levantar, carregar, empurrar, arremessar, ou quebrar algo. Em combate corporal, seu Atributo Força é adicionado à sua Parada de Dados de dano.

- Fraco: Você pode erguer 20 quilos.
- Médio: Você pode erguer 50 quilos.
- Bom: Você pode erguer 125 quilos.
- Excepcional: Você pode erguer 200 quilos.
- Extraordinário: Você pode erguer 325 quilos.

### Destreza

Esta Característica mede sua capacidade física geral — velocidade, reflexos, agilidade. Ela indica sua capacidade em se mover com agilidade e manipular objetos com precisão e graça. Destreza inclui coordenação entre visão e as mãos, boa coordenação motora, velocidade de reação, reflexos e graça corporal.

- Fraco: Você é bem estabonado, então não tente fazer selos de invocação.
- Médio: Você consegue mascar chiclete e caminhar ao mesmo tempo.
- Bom: Você tem um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- Excepcional: Você consegue fazer malabarismo com cinco kunais.
- Extraordinário: Você consegue fazer malabarismo com cinco kunais e de olhos vendados.

### Vigor

Vigor mede a sua saúde e resistência à dor; indica por quanto tempo você pode manter um esforço e quanto dano físico você consegue suportar. Vigor é a sua energia de reserva, tanto física, quanto mental, e um dos elementos mais importantes é a vontade de viver.

- Fraco: Você tem constituição frágil, beirando o doentio.
- Médio: Você tem uma saúde razoável.
- Bom: Você está em boa forma, o resultado de exercícios regulares.
- Excepcional: Você poderia correr uma maratona.
- Extraordinário: Você é suficientemente

vigoroso para sobreviver a quase tudo.

## SOCIAIS

Suas Características Sociais descrevem a sua aparência, charme e familiaridade com a mente humana. São vitais para determinar a primeira impressão que você causa nas pessoas, sua habilidade de liderança e a natureza da sua interação com os outros.

### Carisma

Carisma mede sua aptidão para envolver e fascinar os outros. Você usa Carisma para criar um elo emocional com as pessoas e levá-las a confiar em você. Esta Característica reflete mais uma personalidade carismática do que manipuladora. É uma combinação de sua postura, charme e poder de influência. Carisma reflete seu poder de convencer os outros a terem fé em você.

- Fraco: Outros evitam estar a sua volta.
- Médio: Você pode ser uma companhia agradável.
- Bom: As pessoas confiam em você e lhe fazem confidências.
- Excepcional: Alguma coisa em você atrai as pessoas.
- Extraordinário: Você poderia liderar uma nação.

### Manipulação

Esta Característica mede sua aptidão para ativamente se expressar, como quando você quer que alguém faça alguma coisa. É importante quando você tenta influenciar ou manipular outra pessoa diretamente. Você usa Manipulação para enganar, tapear, blefar, enganar e convencer os outros. Embora você seja eficiente ao manipular as pessoas que acabou de conhecer, aquelas que já o conhecem não se deixam enganar facilmente. Manipulação é usada em todos os testes quando você tenta influenciar ou convencer outra pessoa abertamente. Se eles gostam de você ou não é irrelevante (contudo, pode afetar a dificuldade do que você tenta fazer). Se você falhar em uma ação de Manipulação, e se o alvo perceber o que você estava querendo fazer (você teve uma falha crítica, por exemplo), ele pode muito bem ficar furioso. As pessoas são manipuladas o tempo todo e normalmente o ignoram. Contudo, se percebem isso, podem ficar perturbadas. Manipulação pode trazer grandes resultados, mas é arriscado fazê-lo abertamente. Personagens com alto nível de Manipulação não recebem a confiança de quem os conhece bem.

- Fraco: Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- Médio: Outros podem acreditar em você.
- Bom: Você seria um bom advogado.
- Excepcional: Você deveria concorrer a um cargo eletivo.
- Extraordinário: Você poderia vender gelo a alguém do País da Neve.

### Aparência

Esta Característica descreve sua atratividade e a força da sua presença. Você não precisa necessariamente de beleza para ter uma Aparência alta, mas precisa ter algo que atraia as pessoas. Aparência não é somente a sua aparência física; é o apelo da maneira como você anda e fala, sua animação e expressividade. É uma medida de quão interessante e atraente você parece ser para os outros. Aparência é vital em qualquer situação social onde palavras não são trocadas. É mais importante do que você pode, a princípio, imaginar. Suas impressões sobre outra pessoa são fortemente afetadas pela aparência dela, não importa o quão mente aberta você seja. Você pode não gostar de admitir isso, mas é verdade. Aparência é freqüentemente usada pelo Narrador para julgar rapidamente como os outros reagirão a você em um primeiro encontro. Portanto, ela poderá afetar todos os outros rolamentos sociais que você fizer envolvendo aquela pessoa (em alguns casos, seu nível determina o número máximo de sucessos de uma ação social que podem ser aplicados, fazendo com que seja impossível para uma pessoa feia conseguir algo além de um resultado marginal).

- Fraco: Você tende a atrair a hostilidade dos outros.
- Médio: Você é facilmente ignorado, pois se confunde com a multidão.
- Bom: Você tem uma aparência agradável, e as pessoas tratam você bem.
- Excepcional: Você tem beleza o bastante para ser modelo e recebe atenção e respeito por causa disso.
- Extraordinário: A primeira reação dos outros a você é de deslumbramento, intensa inveja ou completa solicitude.

## MENTAIS

As Características Mentais representam a capacidade mental total do personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar.

### Percepção

Esta Característica indica sua consciência do ambiente à sua volta. Embora isso seja muitas vezes uma ação consciente, como quando você procura por alguma coisa, ela funciona mais intuitivamente — você simplesmente nota algo. Em termos simples, Percepção é uma sensibilidade ao mundo, um hábito de manter os olhos e ouvidos abertos, bastante comum entre crianças (para quem o mundo é um lugar vasto e misterioso) e que raramente ocorre entre os indivíduos mais maduros. Percepção é usada para ver se você consegue compreender ou estar atento a um determinado fato ou conceito. Ela pode ajudar a indicar quão alerta você está em relação à emboscadas, as entrelinhas de um discurso político, ou as sutilezas da cor em uma pintura.

- Fraco: Você está cego para tudo menos o óbvio.
- Médio: Você não está ciente das sutis interações que ocorrem a sua volta.

- Bom: Você está ciente dos temperamentos e texturas.
- Excepcional: Você está constantemente atento às nuances da vida.
- Extraordinário: Você pode ver uma agulha em um palheiro.

### Raciocínio

O Atributo Raciocínio descreve sua capacidade de reagir rápida e corretamente às novas situações, assim como sua agilidade mental e esperteza. Em termos simples, mede o quão rapidamente você pensa. Uma visão mais complexa entende Raciocínio como astúcia, sagacidade e capacidade para entender os problemas em seus termos mais básicos. Aqueles que têm baixo Raciocínio ocasionalmente são incapazes de tomar a ação apropriada diante de uma surpresa (como um gamo que fica paralisado diante dos faróis de um carro). Raciocínio baixo pode indicar que você é mais facilmente enganado e tapeado do que a maioria das pessoas, pois é um ingênuo e insofisticado estudante da natureza humana. Se você tem Raciocínio alto, é capaz de reagir rapidamente a novas situações e é raramente apanhado desprevenido por mudanças súbitas nos eventos. O que quer que aconteça, você é capaz de raciocinar e achar uma saída.

- Fraco: As pessoas te enganam facilmente.
- Médio: Você sabe quando apostar ou passar no pôquer.
- Bom: Você consegue lidar com situações difíceis sem perder o controle.
- Excepcional: Você poderia ser um humorista de primeira classe.
- Extraordinário: Você tem um supercomputador no cérebro — e ele é rápido.

### Inteligência

Inteligência representa tanto sua memória quanto a capacidade de aprender e pensar. É importante quando se usa Habilidades que requerem complexos processos mentais. Alguns descrevem a Inteligência como sendo a rapidez de raciocínio e julgamento, mas é mais do que isso — é a facilidade de entender e capacidade de racionalizar e avaliar. Inteligência é o nível da profundidade e flexibilidade de pensamento. Baixa Inteligência pode indicar que um personagem não consegue entender pensamentos complicados, e aprende muito lentamente — ele pode simplesmente ver as coisas em termos de preto e branco, e não consegue entender tons de cinza. Personagens com alta Inteligência, por outro lado, são pensadores sofisticados, capazes de isolar os vários níveis de uma discussão ou problema. Eles são dotados de uma alta capacidade de discernimento e são capazes de separar a verdade da mentira, peio menos quando têm tempo para pensar. Inteligência se vale de julgamentos cuidadosamente pensados ao invés de decisões rápidas (que empregam o Atributo Raciocínio).

- Fraco: QI 80
- Médio: QI 100
- Bom: QI 120

- Excepcional: QI 140
- Extraordinário: QI 160+

## HABILIDADES TALENTOS

Talentos descrevem suas Habilidades não treinadas e intuitivas. Talentos não podem ser treinados ou estudados, mas podem ser aprendidos por experiência direta — geralmente durante uma história. Se o personagem agir usando um Talento que ele não possui, não há nenhum efeito no seu teste; um número de dados igual ao Atributo básico é rolado. Talentos são Habilidades tão intuitivas e naturais que todo personagem tem alguma pequena capacidade em cada uma.

### Prontidão

Ao longo dos anos, você se tornou habilidoso em perceber tudo o que ocorre à sua volta, mesmo que não esteja ativamente se concentrando nisso. Você é um guarda-costas capaz, pois aprendeu como permanecer alerta por um longo período de tempo. Prontidão simplesmente indica a sua consciência do mundo à volta. Ela descreve quanta atenção você dá a coisas além dos barulhos da sua barriga e das dúvidas na sua mente.

- Amador: Você tende a estar um pouco mais alerta a mudanças do que a maioria das pessoas.
- Experiente: Você é bastante atento às coisas que o cercam.
- Competente: Você é extremamente vigilante.
- Especialista: Você é um indivíduo verdadeiramente cauteloso e raramente baixa sua guarda.
- Mestre: Você nota tudo que ocorre ao seu redor.

### Perspicácia

O Talento Perspicácia permite que você avalie as forças e fraquezas de um oponente. Esta Habilidade permite analisar suas técnicas de luta e, possivelmente, ver algumas das Cartas de Combate dele. Um Narrador pode até mesmo revelar a fraqueza secreta de um oponente após um teste excepcional de Perspicácia. Perspicácia também pode ser usada para descobrir detalhes dos outros (aquele capanga do Orochimaru coça o nariz sempre que conta uma mentira). O uso de Perspicácia requer que o usuário observe o alvo por pelo menos três rodadas. O usuário então rola Percepção + Perspicácia (dificuldade 6). Apenas um sucesso é necessário para aprender o estilo do alvo. Cada sucesso adicional permite que o usuário veja uma das Cartas de Combate (tirada aleatoriamente do maço do oponente).

- Amador: Você acha que ela vai tentar um chute primeiro...
- Experiente: Você conseguiria determinar se um praticante de Taijutsu é canhoto.
- Competente: Você sabe como apostar nas lutas.
- Especialista: Sensei
- Mestre: Kakashi

alguém que tivesse ao menos uma leve idéia do que está fazendo.

### **Intimidação**

A arte da intimidação vai de sutis sugestões a ameaças físicas diretas. Cada método de intimidação tem sua hora e lugar. Personagens com o Talento Intimidação entendem a ciência de como sobrepujar alguém e sabem como usá-la para conseguir o que querem. Pessoas com altos níveis de Intimidação parecem irradiar auras de autoridade, ninjas podem usar Intimidação para abalar psicologicamente seus oponentes antes da luta. O usuário deve rolar Carisma + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Cada sucesso força o oponente a subtrair 1 do seu nível de Velocidade no primeiro turno.

- Amador: Crianças de seis anos se comportam direitinho com você.
- Experiente: De vez em quando consegue intimidar alguém só olhando-o ameaçadoramente.
- Competente: Seu olhar é bem perturbador.
- Especialista: Você seria um Sensei durão.
- Mestre: Orochimaru.

### **Liderança**

Você consegue fazer as pessoas seguirem seus comandos e obedecerem a suas ordens mediante exemplo e exercício de autoridade, Liderar não é apenas conhecer técnicas para fazer com que os outros o sigam, mas também ser o tipo de pessoa que os outros seguirão espontaneamente. A Liderança costuma ser usada em combinação com o Carisma.

- Amador: Você poderia treinar um time de Genins.
- Experiente: Sua voz é dominante e você consegue exigir que se faça silêncio.
- Competente: Em situações de crise, você é um bom líder.
- Especialista: Você atrai seguidores sem tentar.
- Mestre: Você é um Kage!

### **Manha**

O submundo é uma fonte essencial de informação, assim como um problema de primeira grandeza. O Talento Manha tem uma variedade de usos. Primeiro e acima de tudo, Manha permite que você se misture com o ambiente sem chamar atenção sobre si. Usar este talento também concede a habilidade de fofocar, furtar e empregar gírias das ruas.

- Amador: Você sabe quem evitar nas ruas.
- Experiente: A galera considera você um "cara legal",
- Competente: Você conhece as gangues e seus aliados. Pode ter sido membro de uma gangue.
- Especialista: Você passou a maior parte da sua vida nas ruas (submundo).
- Mestre: Se você não ouviu falar, então não aconteceu.

## **PERÍCIAS**

Perícias são Habilidades adquiridas através de aprendizado ou treinamento rigoroso. Se você tentar usar uma Perícia que não possui, o grau de dificuldade do teste aumenta em um. Você é simplesmente destreinado nas técnicas dessa Perícia e, portanto, precisa tentar realizar a tarefa com mais afinco do que

### **Luta às Cegas**

Seus sentidos são extremamente apurados. Você pode, através de sons, mudanças de pressão e possivelmente o Chakra, sentir um oponente mesmo quando não pode vê-lo.

Quando um personagem é colocado em situação de cegueira total (escuridão total, perda da visão, Genjutsu, etc...), a dificuldade para acertar um oponente em combate é 10! Caso erre o oponente sua próxima ação recebe -2 Velocidade.

Cada sucesso em um teste de Percepção + Luta às Cegas, reduz em um a dificuldade para acertar, até a dificuldade padrão. Caso obtenha 5 ou mais sucessos, o jogador ainda ignora a penalidade extra de -2 Velocidade, caso erre o oponente.

- Amador: Você consegue encontrar o caminho no escuro sem tropeçar muito.
- Experiente: Você sempre ganha o jogo de colocar o rabo no burro nas festas.
- Competente: Você está ciente dos seus arredores o tempo todo.
- Especialista: Poucos podem surpreender você, mesmo na escuridão total.
- Mestre: Nem mesmo um Hyuuga leva vantagem sobre você no escuro.

### **Empatia com Animais**

Conhecer e compreender as necessidades e habilidades de cada animal pode fazer toda a diferença quando você está treinando um cão, ou sendo atacado por um urso. Praticamente todo Inuzuka possui esta habilidade

- Amador: Você pode conquistar o carinho de um animal domesticado.
- Experiente: Você pode ensinar alguns truques ao seu animal.
- Competente: Você poderia treinar um cão de guarda.
- Especialista: Você poderia treinar um animal selvagem.
- Mestre: O clã Inuzuka

### **Sobrevivência**

As regiões selvagens são lugares perigosos, pelo menos para aqueles que não as compreendem. A Perícia de Sobrevivência Inclui a habilidade de buscar abrigo, encontrar uma rota direta até algum lugar, obter segurança relativa no campo e rastrear. Quando usar Furtividade no campo, não poderá rolar mais dados para Furtividade do que seu nível em Sobrevivência.

- Amador: Você pode sobreviver a um percurso de 10 km.
- Experiente: Está familiarizado com o campo.
- Competente; Sabe como formular remédios naturais.
- Especialista: Sente-se à vontade nas regiões selvagens.
- Mestre: Conseguiria encontrar um oásis no País do Vento.

### **Furtividade**

Furtividade é a capacidade de esgueirar-se ou esconder-se sem ser visto ou ouvido. Seu teste é normalmente feito contra o nível de Percepção de outro personagem.

- Amador: Você pode se esconder no escuro.
- Experiente: Você pode se esconder nas sombras.
- Competente: Você é um excelente caçador.
- Especialista: Você poderia caminhar em silêncio sobre dois centímetros de folhas secas.
- Líder de clã Ninja,

### **Armadilhas**

Você é capaz de elaborar e executar armadilhas das mais simples às mais complexas utilizando-se dos mais diversos tipos de materiais.

- Amador: Você sabe fazer a armadilha com o balde d'água acima da porta.
- Experiente: Você é capaz de capturar pequenos animais em arapucas.
- Competente: Você sabe utilizar e bem de faixas explosivas em suas armadilhas.
- Especialista: Ninguém te surpreende com uma armadilha.
- Mestre: Membros mais antigos do clã Nara.

## **CONHECIMENTOS**

Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que exigem a aplicação rigorosa da mente. Embora os níveis classifiquem os Conhecimentos em graus de escolaridade, a escola não é a única forma de adquirir Conhecimentos — apenas a mais comum. Em sua maioria, estas são habilidades escolásticas, mas também é possível aprender sozinho ou com um tutor. Se você não possui um determinado Conhecimento, não pode nem mesmo tentar fazer um rolamento que o envolva. Porém, há exceções, como quando o Narrador determina que o rolamento envolve apenas informações triviais que qualquer um tenha a chance de conhecer.

### **Venefício**

Você conhece profundamente os métodos e aplicações dos mais variados tipos de veneno. É capaz de extrair venenos de plantas e matérias diversos, assim como é capaz de desenvolver antídotos a partir de amostras de venenos desconhecidos a você.

- Estudante: Você sabe que não se deve brincar com Urtiga.
- Universitário: É capaz de desenvolver venenos a partir de materiais conhecidos.
- Mestre: Você pode encontrar antídotos para a maioria dos venenos.
- Doutor: É capaz de produzir venenos de materiais incomuns e fazê-los insípidos e inodoros dificultando sua identificação.
- Catedrático: Mestre de marionetes.

### **Medicina**

Este Conhecimento permite que um personagem dê assistência médica básica a outro. Em níveis baixos, Medicina representa um conhecimento de práticas de primeiros-socorros. Este conhecimento ajuda, mas não confere nenhuma habilidade em Jutsu Médico. Em níveis altos, representa uma compreensão das práticas médicas.

- Estudante: Mãe de crianças pequenas.
- Universitário: Enfermeiro.
- Mestre: Chuunin médico.
- Doutorado: Jounin médico.
- Catedrático: Tsunade.

### **Estilos**

Você aprendeu tudo o que pôde sobre outras formas de artes ninja. Tem praticado e estudado os estilos que seus oponentes usam. Você não sabe tudo, mas sabe basicamente o que cada estilo pode e não pode fazer.

- Estudante: Você sabe que não deve deixar um especialista em Taijutsu ficar tão próximo de você.
- Universitário: Você consegue apontar as diferenças entre o Ninjutsu e o Genjutsu.
- Mestre: Você conhece as diferentes habilidades de cada estilo.
- Doutorado: Você poderia dar aulas sobre os princípios das artes ninjas.
- Catedrático: Um Kage.

### **Investigação**

Você é treinado para notar detalhes que poderiam ser ignorados pelos outros, podendo, em níveis elevados, agir como detetive. Este Conhecimento também reflete a capacidade de um personagem em realizar pesquisas, seja em bibliotecas ou através de entrevistas.

- Estudante: Estudante da academia
- Universitário: Genin
- Mestre: Chuunin
- Doutor: Jounin
- Catedrático: membro da ANBU

### **Política**

Você conhece as relações políticas entre os países, além de alianças entre as vilas e costumes locais.

- Estudante: Você conhece os costumes e relações políticas em seu próprio país.
- Universitário: As relações de alianças entre seu país e os países vizinhos não são um mistério para você.
- Mestre: Você conhece bem as motivações dos líderes dos cinco grandes países, bem como os costumes de seus países.
- Doutor: Você conhece os costumes e líderes da maioria dos países do continente.
- Catedrático: Um Senhor Feudal lhe pede esclarecimentos sobre o que fazer numa situação diplomática.

## **RENOME**

O Renome de um Shinobi é freqüentemente visto como o somatório das crenças dos outros sobre ele. É mais do que isso, contudo. Renome incorpora o coração e alma de todo guerreiro. No mundo de **Naruto**, uma pessoa só pode realizar os maiores feitos sendo nobre e puro também internamente.

Renome também é um sistema para interpretação. Os níveis de Renome de um personagem simbolizam a estima pessoal, bem como sua estima dentro de sua vila ou mundo ninja. Eles mensuram quão bem o personagem se sai diante do que se espera dele, dentro e fora do campo de batalha. Espera-se que os ninjas respeitem e reverenciem outros guerreiros com Renome mais alto que eles, Shinobis que não demonstram o devido respeito acabar em maus lençóis por desprezeitar um ninja mais poderoso.

Existem duas áreas de Renome: Honra e Glória. Honra mede o senso de dever, a ética e a moral de um ninja. Glória mede sua força, vitórias e bravura.

Cada área de Renome é dividida em duas formas. O nível (pontos) indica o Renome permanente. A Parada de Renome (quadrados) indica quantos pontos temporários um personagem ganhou.

Diferentemente de Chakra e Força de Vontade (veja a seguir), a Parada de Renome pode exceder o nível de Renome. Quando a Parada de Renome chegar a 10, você deve manter este nível de Renome por toda uma história. Se o fizer, poderá então trocar todos os pontos temporários por um ponto permanente de Renome.

Por exemplo: no final da sua última aventura, Umiko tinha dois pontos permanentes de Honra e 10 pontos temporários de Honra. Ela está pronta para avançar para o terceiro Nível de Honra. Antes que ela possa, porém, deve passar por mais uma aventura e manter os 10 pontos temporários de Honra. Se ela terminar a aventura com menos de 10 pontos temporários de Honra, ela não poderá avançar.

### **Honra**

Honra representa a moral do personagem dentro e fora do campo de batalha. Um personagem com Honra alta provavelmente será tratado com cortesia e respeito, enquanto um personagem com Honra baixa será desprezado, ignorado ou temido, dependendo de quão formidável ele é.

Honra sempre é concedida pelo Narrador, que tem a palavra final sobre quanto o personagem ganha ou perde. Contudo, Honra nunca pode cair abaixo de 0 ou subir acima de 10. Honra é essencial para um Shinobi. Um personagem com esperanças de se tornar um líder deve se manter honrado. Os honrados ninjas de Konoha não toleram mais comportamento desonrado dentro e fora de uma luta. Eles não dão boas vindas a recém-chegados que lutam sem honra.

### **Benefícios da Honra**

A Honra traz paz interior, que oferece a um Shinobi diversas vantagens. Quanto mais alta a Honra, mais harmônico o corpo daquela pessoa se torna. Conforme um ninja se torna mais e mais harmonizado

e em sintonia consigo mesmo, seus processos corporais se tornam mais eficientes. Esta harmonia interior permite que um lutador recupere seu Chakra mais rapidamente. Honra determina quão rapidamente um personagem recupera Chakra. Ao final de cada combate, o personagem rola seu nível permanente de Honra (dificuldade 6). Cada sucesso capacita o personagem a recuperar um dos seus pontos de Chakra gastos (até o seu nível máximo).

### **Glória**

Glória representa a fama (ou infâmia) do personagem entre seus iguais na comunidade de luta do submundo. Ela é baseada principalmente em seu histórico de lutas e habilidade, assim como histórias sobre seu heroísmo dentro e fora do campo de batalha.

### **Benefícios da Glória**

Glória pode beneficiar um personagem de muitas maneiras. Em primeiro lugar está o benefício da recuperação de Força de Vontade. De maneira semelhante a como acontece com a Honra, personagens com altos níveis de Glória, estão sempre dispostos a se superarem para manter sua condição. E é daí que surge esta vontade de vencer. Além disso, a Glória determina como outras pessoas na comunidade dos Shinobis o tratam. Será que o velho mestre irá ensinar seu Jutsu secreto?

Contudo, Glória é uma faca de dois gumes. Quanto mais popular um personagem, mais seus oponentes sabem sobre ele. Ele começa a enfrentar oponentes que já conhecem seu estilo de luta e seus Jutsus. Além disso, jovens encenqueiros constantemente tentarão provar seu valor desafiando ninjas com Glória alta.

### **Ganhando Renome**

O Narrador é o árbitro final de quanto Renome é ganho ou perdido. De modo geral, uma platéia tem que estar presente, ou seus feitos devem ser notificados para que um personagem ganhe ou perca Glória. Mesmo quando um personagem derrota um oponente de Rank mais alto, se ninguém souber disso o personagem não ganha Glória alguma. Contudo, perdas e ganhos de Honra não requerem uma platéia.

Como linha-guia, coisas como não bater em um oponente atordoado e salvar inocentes, são boas fontes de Honra e Glória. Já outras, como desafiar oponentes mais fracos é uma fonte de perda de Honra e, possivelmente, de Glória. Por fim, vencer oponentes mais fortes e vencer lutas em batalhas também garantem Glória ao lutador.

No final deste livro encontra-se uma tabela que deve servir como um guia para o Narrador recompensar seus jogadores com os devidos pontos de Honra e Glória.

## **VANTAGENS ANTECEDENTES**

Estas Características são qualidades especiais e vantagens que o seu personagem tem. Você deve decidir qual delas o personagem possui e por quê. Se

tiver Recursos, você precisa descrever a natureza deles. Ele está vivendo de uma herança ou trabalha para viver? Alguns Antecedentes não podem ser comprados com experiência — eles apenas podem ser adquiridos durante a criação do personagem. Daí em diante, quaisquer novos Antecedentes devem ser conquistados através de ações de jogo e interpretação.

### Aliados

Aliados são amigos ou criaturas que apóiam o personagem. Eles não estão sempre por perto, mas podem ser chamados em momentos de necessidade. Quanto mais alto o nível, mais amigos e/ou criaturas o personagem terá. Aliados não estão limitados a pessoas normais. Um personagem pode ter outro ninja como Aliado, ou pode ser uma criatura do Mundo dos Espíritos, ou pode ter feito amizade com um traidor da Vila do Som! Os animais invocados através do Kuchiyose no Jutsu também são Aliados. O Narrador tem a palavra final sobre o nível de poder de um Aliado

- Aliado de poder moderado.
- Dois Aliados, ou um Aliado mais poderoso.
- Três Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Quatro Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Cinco Aliados, ou menos Aliados que têm maiores níveis de poder (ou influência).

### Mascote

Um Mascote pode ser um poderoso Aliado. De fato, um Shinobi sintonizado com seu Mascote pode comprar poderes e Jutsus que refletem as habilidades deste animal. O Narrador e o jogador devem trabalhar juntos para determinar as estatísticas e níveis de Características da Mascote. Animais podem ser Aliados úteis em combate. Alguns podem ser úteis como espiões ou mensageiros. Quanto mais alto o nível em Mascote, mais excepcional será o animal e mais sintonizado será o personagem com o animal.

- Um mascote caseiro. Seu animal é manso e bem treinado, mas nada mais.
- Incomum. Este pode ser um animal diferente ou raro de alguma forma excepcional. O personagem ainda não tem nenhum elo especial com o animal.
- Você tem um animal notável, e também algum grau de elo empático com ele.
- Seu animal é verdadeiramente excepcional; além disso, você tem um excelente elo com ele. Ele algumas vezes sente quando você está em perigo e entende seus comandos perfeitamente.
- Seu animal é único, Você e seu mascote estão completamente sintonizados um com o outro. Além das vantagens listadas acima, você possui um elo místico com seu animal. Este elo permite que você sinta quando seu animal está em perigo e vice-versa.

### Contatos

Contatos são pessoas que o personagem conhece e que lhe fornecem informações. Podem ser qualquer um em qualquer lugar. Você deve decidir, antes do

jogo começar, quem são os Contatos do personagem e qual o relacionamento entre eles. Um Contato pode ser desde um menino de rua a um dono de bar, de um pescador a um chefe de polícia. Diferentemente de Aliados, Contatos não estão necessariamente interessados no bem estar do personagem — mas costumam ter melhores informações do que Aliados. Contatos não são fontes grátis de informação. Muitas vezes um personagem terá que fazer um favor em troca da informação ou favor obtido. É claro, também pode ser que o Contato não tenha a informação que o personagem busca.

- Um Contato com informações limitadas.
- Dois Contatos com informações limitadas, ou um contato com informação precisa.
- Três Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Quatro Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Cinco Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.

### Recursos

Apesar de não ser tão evidente no Anime, os ninjas de Naruto precisam e possuem dinheiro. Famílias nobres como os Hyuuga vivem muito bem e dificilmente se preocupam com o dinheiro. Recursos é um antecedente importante sim, ou você acha que seus equipamentos são adquiridos como?

- Duro: Você mora um apartamento e possui o equipamento básico. Renda mensal de \$500,00, um Genin iniciante.
- Classe Média: Você mora em uma casa confortável e possui equipamento refinado. Renda mensal de \$1.200,00, um Chuunin iniciante ou um Genin experiente.
- Remediado. Você é proprietário de uma casa e tem acesso à maioria dos bons equipamentos. Renda mensal de \$3.000,00, um Jounin recém formado ou um Chuunin experiente.
- Bem de Vida. Você tem uma casa grande, ou talvez uma velha mansão no campo. Acesso a equipamentos especiais não é difícil para você. Renda mensal de \$9.000,00.
- Podre de Rico. Você é um milionário, provavelmente você pertence à família de um Daymio. Renda mensal de \$50.000,00.

### Clã Notável

Um clã é normalmente a base dos conhecimentos de um ninja. E pertencer a um Clã conhecido pode lhe render algumas vantagens, como conhecimentos específicos até Linhagens Avançadas. As vantagens adquiridas em cada nível não são cumulativas.

- Seu clã possui algum reconhecimento em sua Vila por ser especialista em uma determinada habilidade. Na prática, todos os testes envolvendo a habilidade escolhida têm sua dificuldade reduzida em um ponto.
- Seu clã é bem reconhecido dentro de sua Vila por ser especialista em um determinado tipo de

Jutsu. Os Jutsus de sua especialidade (Soco, Chute, Focus, etc...) recebem +1 em Velocidade ou +1 Dano à escolha no momento da criação do personagem.

●●● Seu clã é reconhecido dentro de seu País e até por alguns ninjas de países vizinhos. Seu clã desenvolveu técnicas de batalha e Jutsus exclusivos. Você pode escolher entre clãs como Inuzuka, Yamanaka, Nara entre outros ou criar o seu próprio com a ajuda do Narrador.

●●●● Você pertence a uma Linhagem Avançada (Kekkei Genkai). Seus antepassados levaram gerações para desenvolver suas capacidades e hoje seus descendentes são capazes de realizar Jutsus que envolvam a fusão de dois ou mais elementos (Hijutsus). Na prática o ninja pode comprar o Antecedente Afinidade Elemental para mais de um elemento, além de criar a fusão de dois ou mais elementos. Exemplos deste tipo de linhagem temos o Clã Koori (clã ao qual pertence o ninja Haku) capazes de fundir os elementos Água (Suiton) e Vento (Fuuton), criando o elemento Gelo (Hyouton). Bem como o Primeiro Hokage que fundiu os elementos Terra (Doton) e Água (Suiton) criando Madeira (Mokuton). Fusões elementais devem ser criadas e discutidas juntamente com o seu Narrador.

●●●●● Sua linhagem avançou ao ponto de possuir um Doujutsu ou qualquer outro avanço corporal. Exemplo deste tipo de Kekkei Genkai são os clãs: Uchiha, Hyuuga e Kaguya.

### **Afinidade Elemental**

Todo Shinobi possui em seu interior uma afinidade com um dos 5 elementos (Terra, Água, Fogo, Vento e Raio), ou mais de um no caso das Linhagens Avançadas. Esta ligação com o elemento dá ao ninja controle e força o suficiente para usar este elemento mais eficientemente na batalha. O ninja deve escolher o elemento ao qual tem afinidade no momento da compra do antecedente. Um ninja só pode ter afinidade a um elemento por vez, a não ser que pertença a uma Linhagem Avançada.

O personagem tem o controle inato sobre o elemento. A extensão desse controle é governada por este Antecedente.

● Você pode manipular seu elemento em um nível básico.

●● Você tem algum controle sobre seu elemento escolhido.

●●● O elemento é seu para o controle – apesar de você não ter ainda se tornado um mestre nisso.

●●●● Você desenvolveu seus poderes elementais quando era muito novo e teve muitos anos de prática. Você pode afetar o seu elemento escolhido em graus incríveis.

●●●●● Você pode fazer coisas realmente miraculosas acontecerem. O poder está sob seu total controle.

### **Trabalhando com o Antecedente Afinidade Elemental**

Quando cria um ninja com Afinidade Elemental, o jogador gera o personagem pelas regras normais. Os custos normais para atributos, habilidades, etc. se

aplicam. Para se tornar um ninja assim, contudo, o personagem precisa comprar pontos no Antecedente Elemental. Ele também deve especificar o elemento (água, fogo, raio, terra, vento) com o qual ele tem afinidade.

Jutsus Elementais tem como Pré-requisito opcional o Antecedente Afinidade Elemental. Caso o ninja possua o Antecedente Afinidade Elemental igual ou maior ao exigido no Jutsu escolhido, o ninja pode reduzir em um ponto o custo em Pontos de Jutsu do Jutsu.

Exemplo: Jiroubou tem afinidade com o elemento Doton (Terra) e possui o Antecedente Afinidade Elemental em nível 4. Para comprar o Jutsu Wall, onde o custo em Pontos de Jutsu listado para Ninjutsu é 3 e para outros estilos 4, Jiroubou (que adepto do Ninjutsu), pagará apenas dois Pontos de Jutsu para o Jutsu, por cumprir o Pré-requisitos opcional do Jutsu que é Afinidade Elemental (Terra) em nível 2.

Um personagem existente pode desenvolver sua ligação com o seu elemento a qualquer momento, desde que ele gaste a experiência necessária no Antecedente Elemental.

### **Bônus de Absorção**

Ninjas com Afinidade Elemental geralmente são resistentes ao seu próprio elemento, apesar de serem vulneráveis ao seu elemento oposto. Por causa disso, estes ninjas têm diferentes modificadores de Absorção contra certos tipos de dano. Esses modificadores são os seguintes:

	<b>Fogo</b>	+1 na Absorção contra ataques baseados em
Fogo		-1 na Absorção contra ataques baseados em
Água		
	<b>Água</b>	+1 na Absorção contra ataques baseados em
Água		-1 na Absorção contra ataques baseados em
Terra		
	<b>Vento</b>	+1 na Absorção contra ataques baseados em
Vento		e qualquer manobra aérea
		-1 na Absorção contra ataques baseados em
Fogo		
	<b>Terra</b>	+1 na Absorção contra ataques baseados em
Terra		e qualquer manobra que resultem em
		Knockdown
		-1 na Absorção contra ataques baseados em
Relâmpago		
	<b>Raio</b>	+1 na Absorção contra ataques baseados em
Raio		ou eletricidade.
		-1 na Absorção contra ataques baseados em
Vento		

### **Sensei**

Você se mantém em contato com seu Sensei e ainda aprende com ele de tempos em tempos. Ele é uma fonte de sabedoria, treinamento e aconselhamentos. Seu Sensei pode estar na porta ao lado, ou enfurnado



em um templo em algum lugar. Qualquer que seja o caso, você tem uma vantagem que outros podem não ter — a oportunidade de continuar seu treinamento. Em alguns casos, ter um Sensei bem conhecido pode afetar a maneira como os outros o tratam. Se seu Sensei é conhecido por ser honrado, então os outros esperarão que você tenha qualidades similares e o tratarão de acordo.

● Um Sensei mediano, bem acessível, ou um Sensei acima da média que está bem distante do nosso mundo. Em ambos os casos, seu Sensei ainda não dominou os verdadeiros segredos do seu estilo. Contudo, ele é um bom treinador para o básico.

●● Um Sensei acima da média que está por perto, ou um bom Sensei difícil de contatar. Um Sensei acima da média dominou todos os Jutsus básicos de um estilo e aprendeu um ou dois Jutsus difíceis.

●●● Um bom Sensei fácil de contatar, ou um excelente Sensei que vive em alguma parte remota do mundo. Um bom Sensei dominou a maioria dos Jutsus difíceis associados a um estilo.

●●●● Um excelente Sensei que pode ser encontrado com facilidade, ou um verdadeiro mestre que vive afastado do mundo moderno. Um excelente Sensei dominou todos os Jutsus associados a um estilo e pode até mesmo conhecer alguns dos truques de outros estilos.

●●●●● Um verdadeiro mestre mais ou menos acessível. Um verdadeiro mestre dominou todos os Jutsus associados a um estilo e possivelmente criou seus próprios Jutsus únicos. Verdadeiros mestres geralmente conhecem um punhado de Jutsus de outros estilos.

### **Construtor Habilidade**

Qualquer um é capaz de pegar a madeira e um formão e criar uma marionete. Mas somente uma pessoa que tenha sido ensinada nesta incrível arte é capaz de fazer de uma marionete uma arma mortal.

Este antecedente não só permite a quem o possui construir uma marionete como também pode dar a ela um vasto arsenal. Apesar de ser descrita como se fosse uma habilidade, ela representa um conhecimento tão incomum que somente alguns poucos são agraciados com este conhecimento, daí a sua representação em Antecedentes.

● Sua marionete é bem tosca, mas ainda assim funcional.

●● Você é capaz de criar alguns dispositivos bem interessantes, ainda que rudimentares.

●●● Suas criações ainda são pouco versáteis, mas já são realmente fortes.

●●●● Uma marionete sua é um artefato de guerra. Ninjas experientes têm que precisar redobrar a atenção para não serem pegos de surpresa pelas suas invenções.

●●●●● Você é um artista! Suas marionetes são extremamente versáteis, capazes de eliminar facilmente os mais poderosos inimigos. Que eles rezem para que você use somente uma em combate.

### **Construtor Habilidade:**

Um personagem que possua este antecedente pode imbuir suas criações com compartimentos, dispositivos e o que mais puder, para que sua criação seja capaz de realizar grandes feitos em combate.

Quem constrói a marionete pode dividir seus Pontos de Bônus, Pontos de Jutsu e Experiência para a melhoria de suas marionetes. Na prática, uma marionete é capaz de comprar Jutsus como se fosse um personagem normal. Ela sempre comprará o Jutsu como Outros, a não ser que o Jutsu não esteja aberto para outros estilos, onde poderá comprar com o custo mais alto para o Jutsu.

Um Construtor Habilidade ainda é capaz de criar uma série de dispositivos que simulem capacidades que somente algumas técnicas de Focus são capazes. Neste caso o Construtor deve explicar ao Narrador, como estes dispositivos funcionariam e sendo aprovado, a marionete poderá adquirir a técnica pagando o maior custo listado. O Pré-requisito da Técnica Focus é substituído pelo nível do Antecedente Construtor Habilidade. O Antecedente também substitui a Técnica para definir Alcance, Dano e etc... Conforme a descrição do Jutsu escolhido.

Exemplo: Zaka, um Mestre de Marionetes possui o Antecedente Construtor Habilidade em nível 3. Além de poder aplicar seus Pontos de Bônus e Experiência na melhoria de sua marionete Naga, ele pretende comprar o Jutsu de Focus Acid Breath. Ele explica ao Narrador que de um compartimento interno será lançado o ácido que atingirá os inimigos. O Narrador concorda com a descrição e permite que Zaka melhore sua marionete. Acid Breath tem como custo 4 Pontos de Jutsu para Outros, e requer Focus 3 como Pré-requisito. O nível de Construtor Habilidade preenche o Pré-requisito e Zaka gasta 16 Pontos de Experiência para tornar Naga uma arma ainda mais perigosa.

### **Características de uma Marionete (Construindo uma Arma)**

Uma marionete básica possui algumas características que a diferem de um personagem normal. Elas são:

**Atributos:** Marionetes não possuem os mesmos atributos que um ninja normal. Em substituição a eles uma marionete possui:

➤ **Dano:** Uma característica que descreve o potencial que uma marionete possui em causar grandes estragos em seus oponentes, normalmente associada ao seu design (Armas, braços múltiplos, etc...)

➤ **Velocidade:** Característica que permite ao ninja operá-la com mais ou menos eficácia. Uma marionete grande normalmente possui menos Velocidade que uma marionete menor.

➤ **Resistência:** Representa a armadura natural da marionete criada. Placas de metal, madeira especial entre outras coisas podem influir na Resistência de uma marionete.

Uma marionete básica recebe 5 Pontos para distribuir em seus Atributos.

**Habilidades:** Uma marionete não possui autonomia para executar ações independentes de seu Mestre, então não há sentido

**Vantagens:** Uma marionete não possui a Vantagem **Antecedentes**, mas possui 4 pontos para distribuir em **Técnicas**. A marionete não recebe pontos para comprar **Jutsus**, devendo compartilhar dos pontos do dono da mesma.

**Chakra e Força de Vontade:** Uma marionete não possui este tipo de característica, caso algum Jutsu requeira o dispêndio de Chakra ou Força de Vontade como custo, quem paga este custo, é o Mestre de Marionetes.

**Saúde:** A marionete possui apenas 8 níveis permanentes de Saúde, mas pode aumentá-los normalmente como um personagem normal. Uma marionete que tenha sofrido danos o suficiente para pô-las a nocaute, são consideradas temporariamente “quebradas” e precisarão de tempo e consertos para que possam ser usadas novamente em combate. O tempo para a realização dos consertos é o mesmo tempo de recuperação de um personagem normal.

**Compartimentos:** Uma marionete possui devido à sua forma e habilidade do construtor, uma quantidade limitada de compartimentos onde são ocultadas as diversas armadilhas e armas. Em termos de jogo, cada compartimento pode ocultar uma arma, ou equipamento como uma espada, ou gás venenoso, bombas de gás e etc... Uma marionete recém criada possui 4 compartimentos.

**Morte:** Uma marionete não morre, mas pode estar irreversível. Caso ela receba mais dano agravado que seu nível de Saúde permanente, ela estará reduzida a alguns míseros pedaços. Neste caso ela estará totalmente perdida.

### COMPRANDO ANTECEDENTES COM EXPERIENCIA

Muitos Antecedentes podem ser conseguidos por interpretação, mas outros, somente com Pontos de Experiência. Para comprar um Antecedente novo, dessa forma, gastam-se 3 pontos de experiência. Para aumentar, é igual ao nível atual x2. O Narrador tem a palavra final a respeito de quando um Antecedente pode ser adquirido com Pontos de Experiência.

### TECNICAS

Técnicas são as habilidades de combate aprendidas pelos Shinobi. Elas são a base de todos os estilos e Jutsus. Técnicas são niveladas em pontos, assim como os Atributos e as Habilidades. Quanto mais pontos um personagem tem em uma Técnica, melhor ele é com os Jutsus que envolvem aquela Técnica. Pontos de Técnica afetam quanto dano um ninja inflige e indicam a complexidade dos Jutsus que ele pode aprender.

#### Soco

Todo e qualquer golpe envolvendo as mãos é considerado parte da Técnica de Soco. Socos podem ser golpes diretos com os punhos fechados, golpes

laterais com a mão esticada, golpes perfurantes com os dedos. Quase todos os golpes envolvendo a mão e, em alguns casos, outras partes do braço são considerados socos.

- Amador: Você sabe que deve colocar o polegar do lado de fora do punho fechado.
- Experiente: Seus oponentes em bares raramente se levantam.
- Competente: Você é bom. Pode atingir praticamente qualquer lugar em um inimigo e quebrar tábuas com as mãos nuas.
- Especialista: Suas mãos são armas letais. Você consegue socar através de lajes de cimento e quebrar ossos.
- Mestre: Você pode matar com as mãos. Consegue derrubar oponentes inferiores com apenas um golpe, e é conhecido por deixar marcas em placas de aço.

#### Chute

A Técnica de Chute inclui a maioria dos movimentos com as pernas e pés. Há muitos tipos diferentes de chutes. Cada estilo dá ênfase diferente ao valor deles em combate. Todos os estilos concordam, contudo, que um mestre da Técnica de Chute é capaz de desferir ataques impressionantes.

- Amador: Você algumas vezes consegue manter o equilíbrio quando chuta.
- Experiente: Você consegue colocar o pé acima da cabeça e mantê-lo lá.
- Competente: Você é capaz de desferir chutes de força impressionante.
- Especialista: Movimentos estonteantes, brilhantes e mortais são possíveis.
- Mestre: Sua habilidade de chute é legendária. Você é capaz de esmagar a maioria dos oponentes.

#### Bloqueio

Bloqueios funcionam um pouco diferente das outras Técnicas. A maioria não causa dano, mas quanto mais pontos um Shinobi tem em Bloqueio, mais efetiva será sua defesa e mais dano você consegue deter. Além disso, muitos Jutsus avançados de bloqueio estão disponíveis apenas para os mestres desta Técnica.

- Amador: Você consegue colocar as mãos diante da cara.
- Experiente: Você consegue bloquear muitos Jutsus básicos com algum sucesso.
- Competente: Você é muito bom em deter um golpe antes que ele atinja você.
- Especialista: Seus Jutsus de bloqueio vão muito além de deter socos e chutes. Agora você consegue se defender de ameaças ainda maiores.
- Mestre: Você se defende com graça e precisão insuperáveis. Todos os golpes, exceto os mais potentes, não conseguirão ferir você.

#### Apresamento

A Técnica Apresamento pode ser usada em uma variedade de Jutsus estonteantes e devastadores. Apresamentos podem ser usados para executar chaves e projeções, e ambos podem fazer com que

maestria da mente e do espírito. Muitos irão procurá-lo para aprender com seus ensinamentos.

### Arremesso

Acertar um Shuriken num alvo a 3 metros de distância é fácil, agora acertar alvos em diversas posições em distâncias consideráveis é um desafio que somente os ninjas mais experientes nesta técnica são capazes. Esta técnica é válida para todas as Armas de Arremesso, como Shurikens, Kunais e Senbons.

- Amador: Se o alvo estiver perto e não se mover, você consegue acertá-lo.
- Experiente: Você está começando a acertar repetidamente o centro de um alvo imóvel.
- Competente: É bom que seus alvos saibam se esquivar de suas armas, pois você raramente os erra.
- Especialista: Você poderia acertar os pontos vitais de um alvo móvel com uma dúzia de Senbons a uma distância considerável.
- Mestre: Uchiha Itachi deveria tomar algumas aulas com você sobre arremessar coisas.

### Armas Brancas

Esta técnica compreende o uso de armas brancas em combate. Algumas armas são especiais e capazes de feitos únicos, como a Samehada de Kisame, entre outros exemplos. Nota importante é que uma Kunai, ao ser usada em combate corpo-a-corpo, tem suas estatísticas de combate (leia-se: Dano) baseada em *Armas Brancas*, e não em *Armas de Arremesso*.

- Amador: Você consegue manusear uma Kunai com alguma habilidade.
- Experiente: Você já não se machuca tanto ao treinar com o Nunchaku.
- Competente: Seus golpes raramente são desperdiçados em uma batalha.
- Especialista: Seus inimigos tremem no momento em que você saca sua arma.
- Mestre: Se você não é um dos 7 Espadachins Lendários, com certeza você pode enfrentá-los sem medo.

### Jutsus

Jutsus são os movimentos excepcionais que somente podem ser aprendidos através de uma combinação de treinamento, disciplina e habilidade natural. Jutsus vão de um simples Leg Sweep (rasteira) ao devastador Konoha Senpū ou o exótico Rasengan. Cada Jutsu tem um Pré-requisito de algum tipo. Além disso, um personagem precisa encontrar um Sensei de um estilo para aprender os Jutsus mais avançados do estilo. Encontrar e convencer um mestre como esse a treinar você é freqüentemente o próprio tema de uma aventura. Descrições completas dos Jutsus estão no Capítulo 6.

### RANKS NINJA

Os ninjas de uma vila são a força militar de um determinado país. E como toda organização militar ela possui posições de comando que devem ser respeitadas, se você deseja progredir nesta

um oponente desista rapidamente. Apresar tem uma limitação de alcance e podem ser difíceis de executar contra um oponente rápido. Porém, um ninja bem treinado apenas precisa chegar perto do seu oponente uma ou duas vezes para deixá-lo indefeso.

- Amador: Você praticava na escola e ainda se lembra do básico.
- Experiente: Você conhece algumas imobilizações e talvez uma ou duas projeções.
- Competente: Você é muito bom — não de nível Jounin, mas bom ainda assim.
- Especialista: Você é um ninja de nível Jounin e costuma esmagar ou arremessar alguém tolo o bastante para chegar perto de você em combate.
- Mestre: Suas chaves são rápidas como relâmpagos e sua pegada é como cola. Poucos podem se equiparar às suas técnicas em combate.

### Esportes

Quão rapidamente consegue percorrer a distância entre você e seu oponente? A Técnica de Esportes diz quão longe você consegue chegar. Quanto mais alto seu nível em Esportes, mais alto você salta, mais longe você chega numa arremetida e mais rapidamente você recua. Esportes são uma parte integral de quase todas os Jutsus, e há muitos Jutsus para Esportes.

- Amador: Você consegue andar em linha reta — quando você se concentra.
- Experiente: Você pode ter participado da equipe de corrida da escola.
- Competente: Você consegue surpreender um inimigo com seus movimentos rápidos.
- Especialista: Quando você se move, parece que está voando.
- Mestre: Você pode saltar sobre montanhas com apenas um salto (na verdade não, mas você pegou a idéia).

### Focus

A mente e o espírito podem ser canalizados para a realização de feitos impressionantes. Quanto mais desenvolvida é a mente, mais Chakra um Shinobi pode canalizar para realizar atos verdadeiramente sobrenaturais. Focus governa todos os Jutsus acima e além do entendimento normal da humanidade. Feitos sobre-humanos são possíveis para o mestre do Focus. Bolas de fogo, controle da bioeletricidade, telepatia e teleportação aguardam o estudante que aprimora seu Focus.

- Amador: Você consegue colocar a mão sobre uma chama e não sentir dor imediatamente.
- Experiente: Você começou a explorar os mistérios da mente. Tem certo grau de controle sobre a força do Chakra.
- Competente: Você está começando a entender os verdadeiros mistérios do eu interior. Você agora tem o controle para aprender alguns dos mais profundos segredos do Chakra.
- Especialista: Você atingiu o quase perfeito domínio da sua mente e espírito. Você consegue realizar grandes feitos focalizando sua força interior.
- Mestre: Você verdadeiramente atingiu a

organização. Estas posições entre os ninjas são conhecidas como:

**Estudante da Academia Ninja:** É o primeiro passo de um ninja. Todos os Shinobis começam na Academia com a finalidade de terem a “base” do que é realmente ser um ninja. Suas capacidades ainda não puderam ser postas a prova, por que você não tem permissão de se envolver em missões ninja.

Eles são os mais fracos, mas pode haver algumas exceções. Zabuzza por exemplo, ainda não era graduado como Genin e derrotou muitas pessoas. Gaara, quando tinha 6 anos foi capaz de derrotar Chuunins e Jounins que tentaram assassiná-lo.

Existem também casos como os de Haku ou Kimimaro, que nunca freqüentaram uma academia ninja por causa de seus problemas sofridos na infância ou por possuírem linhagens sangüíneas avançadas, e mesmo assim, são ótimos Shinobis. Geralmente os Estudantes usam técnicas como Henge, Bunshin, Kawarimi etc...

**Genin:** Shinobi já graduado na Academia Ninja. A maioria dos Genins utiliza técnicas básicas, grande parte delas aprendidas na academia, mais é válido lembrar que alguns Genins, desenvolvem técnicas próprias, ou caso tenham, técnicas de sua linhagem sangüínea avançada. Normalmente são formados grupos de três Genins para serem treinados por um Jounin. Eles recebem missões muito fáceis e "chatas", como andar com os cachorros de um homem rico ou procurar um gato, resgatar um animal que fugiu, ou ajudar pessoas a colher e plantar. Apenas depois de um bom tempo, os Genins começam a aplicar suas habilidades em missões mais complicadas, que variam entre missões de nível D a missões de nível C.

**Chuunin:** Depois de participar do exame Chuunin (Chuunin Shiken), o Genin é julgado por sua força e inteligência pelos Kages e superiores presentes dentre os juizes, caso possuam as qualidades necessárias tornam-se Chuunins. Eles agora são qualificados para liderar um grupo de Genins durante missões extracurriculares, como por exemplo, quando o vilarejo é atacado. Eles podem ser mandados em missões sozinhos ou em grupo. Eles normalmente viajam em grupos de quatro ninjas nas missões.

**Jounin:** Chuunins que possuem uma inteligência e uma força extraordinária são promovidos para Jounins. Este é um nível ninja muito alto, todos os Jounins são enviados para missões mais difíceis do que as dos Chuunins, normalmente envolvendo assassinatos e infiltrações, como as missões de nível A e S. Alguns Jounins possuem uma força incalculável e algumas habilidades completamente desconhecidas. Além disso, Jounins são maduros o suficiente para treinar grupos de três Genins e acompanhá-los em missões.

Personagens de **Naruto** possuem três Características que podem mudar regularmente, especialmente durante o combate. Elas são: Chakra, Força de Vontade e Saúde.

Estas estatísticas têm dois níveis: níveis permanentes (os círculos) e temporários (os quadrados). Os níveis temporários destas Características nunca poderão exceder os níveis permanentes. Porém, os níveis temporários podem ficar abaixo dos permanentes conforme são gastos ou perdidos. O uso ou perda dos pontos temporários deverá ser marcado nos quadrados apropriados na ficha de personagem.

Pontos temporários de Chakra ou Força de Vontade podem ser parcial ou totalmente recuperados após cada combate se o personagem for bem sucedido em um teste de Honra ou Glória. Saúde é recuperada com descanso (veja Curando o Dano, adiante neste capítulo).

### **Força de Vontade**

Força de Vontade representa a força interior, determinação e vontade. Quanto mais alta a força de vontade do personagem, mais difícil será desviá-lo de seu código de ética pessoal. Personagens com Força de Vontade alta são conhecidos pela feroz dedicação com que perseguem seus objetivos. Força de Vontade varia de 1 a 10. Um indica uma pessoa de vontade fraca; 10 indica uma pessoa de vontade inquebrável.

Força de Vontade tem dois propósitos. Primeiro, o nível permanente funciona como uma estatística constante, medindo a fortaleza interior permanente do personagem. Segundo, pontos do nível temporário podem ser gastos para permitir que o personagem realize certas ações especiais.

Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto por turno. A Força de Vontade de um personagem iniciante é determinada pelo estilo dele (veja Capítulo 5). Personagens podem recuperar Força de Vontade sendo bem sucedido em um teste de Glória no final do combate. Personagens recuperam toda a sua Força de Vontade (até o seu nível permanente) no final da história.

**O nível máximo de Força de Vontade é 10. Nenhum personagem poderá exceder este nível.**

### **Chakra**

Chakra é a energia mística dentro do corpo de um personagem. Esta energia é a fonte de vários poderes sobre-humanos. Personagens com níveis altos de Chakra aprenderam a regular e canalizar essa energia interior através de respiração meditativa e outros exercícios especiais. Deve ser gasto para invocar muitos Jutsus. Como a Força de Vontade, o Chakra pode ser recuperado com um teste de Honra após o combate e é totalmente restaurado no fim de uma história. O Chakra de um personagem iniciante é determinado por seu estilo (veja Capítulo 5).

**O nível máximo de Chakra é 20. Nenhum personagem poderá exceder este nível.**

### **Saúde**

A Característica Saúde mede quanto dano físico e mental um personagem pode sofrer antes de cair inconsciente. Todos os personagens de **Naruto** começam com 10 pontos permanentes de Saúde e podem ganhar mais gastando Pontos de Bônus durante a geração do personagem.

**Todos os personagens começam com 10 pontos de Saúde; porém, gastando pontos de bônus e de experiência, um personagem pode aumentar a sua Saúde até o limite máximo de 20.**

### **Dano**

A Saúde de um personagem é perdida sempre que ele sofre dano. O Dano é infligido de várias maneiras: o punho de outra pessoa é provavelmente a fonte mais comum de dano para um Shinobi, mas os ninjas também se arriscam fora das missões. O Dano oriundo do combate é explicado no Capítulo 7. Esta seção traz uma orientação sobre como arbitrar outros tipos de dano que o personagem pode sofrer: queda e fogo.

### **Queda**

Ocasionalmente, personagens sofrerão quedas. Isso poderá acontecer quando um dos vilões cortar a corda de escalada do personagem, ou quando ele não conseguir agarrar a borda, etc. Consulte a tabela para determinar o dano que o personagem sofre. Um personagem pode tentar amortecer a queda, tentando rolar quando atinge o solo e, reduzindo, portanto, a quantidade de dano que sofreria. O teste é feito com Destreza + Esportes (dificuldade 6). Cada sucesso reduz o dano infligido pela queda em um Nível de Saúde.

Um andar	Um nível de Saúde
Dois andares	Dois níveis de Saúde
Três andares	Quatro níveis de Saúde
Quatro andares	Oito níveis de Saúde

Cada andar adicional acima de quatro acrescenta mais um Nível de Saúde de dano.

### **Fogo**

Nem todo fogo é expelido pela boca de ninjas. Chamas, mesmo as naturais, são potencialmente perigosas para todos. Uma pequena chama, ou mesmo queimaduras em pequenas partes do corpo causam um ponto de dano por turno. No entanto, alguém que é queimado no corpo inteiro ou por queimaduras mais graves recebe dois pontos de dano por turno.

### **Curando o Dano**

Um personagem pode recuperar toda a Saúde perdida após quinze minutos de descanso, a menos que tenha sofrido mais dano que seus Níveis de Saúde restantes. Dano sofrido além dos Níveis de Saúde é chamado de dano agravado, e leva mais tempo para ser curado. Dano agravado leva um dia para curar cada Nível de Saúde "negativo" sofrido. Por exemplo: Kisame já perdeu 17 Níveis de Saúde (ele começou

com 20, logo, ainda tem 3). Gai Sensei o atinge e Kisame recebe mais cinco Níveis de Saúde adicionais de dano. Como ele só tinha 3 Níveis de Saúde sobrando, os dois adicionais tornam-se dano agravado. Mais tarde, Kisame dorme e recupera 18 Níveis de Saúde. O jogador de Kisame marca com um X dois quadrados de Saúde na ficha de personagem para mostrar que ele sofreu dois Níveis de Saúde de dano agravado. Este dano levará dois dias para sarar. Até lá, Kisame terá apenas 18 Níveis de Saúde, não 20.

### **EXPERIENCIA**

Durante uma história, os personagens aprendem muita coisa. Embora muito do que eles aprendem seja conhecimento prático (não virar suas costas para um oponente, por exemplo) e não possa ser registrado, certas coisas podem ser quantificadas. Conforme seu personagem continua a treinar e realizar missões, ele vai aprimorar muitas Características que já tinha e também ganhar algumas novas.

Esse desenvolvimento é feito através de um sistema de recompensas de "experiência". Ao fim de cada sessão de jogo, o Narrador concede a cada personagem certo número de Pontos de Experiência. Os jogadores podem acumular seus Pontos de Experiência e gastá-los para comprar Características melhores, de forma semelhante ao que é feito com os pontos de bônus durante a criação dos personagens.

Esta seção orienta o Narrador sobre como conceder Pontos de Experiência e mostra como os jogadores podem gastá-los.

#### **Concedendo Pontos de Experiência**

Conceder Pontos de Experiência requer equilíbrio cuidadoso. É importante que os jogadores sintam seus personagens evoluindo. Porém, ao mesmo tempo, também é importante que os personagens não se tornem rapidamente poderosos demais. As linhas gerais abaixo servem de base para o Narrador, o qual tem a palavra final na concessão dos Pontos de Experiência.

#### **Ao Fim de Cada Capítulo**

Conceda a cada personagem de 1 a 5 pontos de experiência ao fim de cada capítulo (sessão de jogo). Um personagem sempre receberá pelo menos um ponto pelo simples fato dele estar lá, tenha sido ele bem-sucedido ou não.

- Um Ponto - Automático: um personagem sempre recebe 1 ponto ao fim de uma sessão.
- Um Ponto - Aprendizado: se o personagem aprendeu alguma coisa com suas experiências ao longo do capítulo. Pergunte ao jogador o que seu personagem aprendeu antes de conceder este ponto.
- Um Ponto - Interpretação: o personagem interpretou bem, não apenas de forma divertida, mas também apropriada. Conceda apenas para interpretações excepcionais, seus padrões devem ir ficando cada vez mais rigorosos. Na maioria dos casos, conceda este ponto apenas para o jogador que tiver feito a melhor interpretação do grupo.
- Um Ponto - Consistência: o personagem agiu bem

apropriadamente em relação ao seu conceito, Glória e Honra. Esta recompensa deve ser concedida apenas aos personagens que se esforçaram por se aprimorar, respeitando os conceitos dos seus personagens.

- Um Ponto - Heroísmo: quando um personagem se põe em risco em prol de outros (por exemplo, correndo para dentro de um local em chamas para salvar uma criança, mesmo sabendo que as queimaduras poderão infligir dano agravado e, portanto, colocá-lo em desvantagem no decorrer da missão), ele faz por merecer um ponto de experiência. Evite que os jogadores tomem vantagem disto. Existe uma linha tênue entre o heroísmo e a insensatez.

#### **Ao Fim de Cada História**

Ao fim de cada história, o Narrador pode conceder a cada jogador de 1 a 3 pontos adicionais de experiência. Estes pontos são concedidos como acréscimo aos pontos já concedidos pelo fim do capítulo da história.

- Um Ponto - Sucesso: o grupo foi bem sucedido em sua missão ou objetivo. Não precisa ser um sucesso completo. Se os personagens se esforçaram o bastante, um sucesso marginal já valerá o ponto.
- Um Ponto - Engenhosidade: o jogador (e, portanto, o personagem) usou a cabeça para superar problemas e não tentou resolver todas as situações com a força.
- Um Ponto - Missão: um personagem participou e se saiu bem numa missão. O personagem deve ter aumentado a sua Glória ou o seu Rank para receber este ponto de experiência.

#### **Gastando Pontos de Experiência**

Como jogador, você pode gastar a Experiência do seu personagem a qualquer momento. Aumentar uma Característica geralmente exigirá que você acumule experiência ao longo de várias sessões de jogo. Consulte a tabela abaixo para determinar o custo de aprimorar uma certa Característica.

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Novo Jutsu	Custo do Ponto de Jutsu x 4
Força de Vontade	Nível atual
Chakra	Nível atual
Saúde	4 por ponto
Atributo	Nível atual x 4
Habilidades	Nível atual x 2
Técnica Nova	3
Técnica	Nível atual x 3

Por exemplo, Raphael quer aumentar a Força do seu personagem de 3 para 4. O personagem de Raphael teria que acumular e gastar 12 pontos de experiência para aumentar a Característica (um Atributo é aprimorado gastando o nível atual) multiplicado por quatro:  $3 \times 4 = 12$ ).

Nem todas as novas Habilidades e Jutsus estão prontamente disponíveis. O personagem deve encontrar um Sensei para aprender como se faz a coisa. Senseis podem ser comuns ou raros, tudo

depende daquilo que se quer aprender.

Para aprender interações políticas da sociedade ele deverá procurar um professor da academia, ou buscar um especialista. Este treinamento será obtido com facilidade. Porém, para aprender o Rasengan, você teria que encontrar um mestre que possa ensiná-lo este segredo. Na verdade, encontrar tal mestre poderia ser a própria aventura.

#### **Características Sobre-humanas**

É possível, através de treino intensivo, aumentar Atributos, Habilidades ou Técnicas acima dos limites humanos. Estes níveis sobre-humanos são obtidos apenas por uns poucos dedicados e privilegiados ninjas (entre eles os Sannins e Kages).

Na verdade, poucos têm o potencial necessário para chegar lá. Contudo, para aqueles que o têm, os seguintes custos de experiência são usados. De qualquer forma, Atributos, Habilidades e Técnicas não podem, sob nenhuma circunstância conhecida, ser aumentados além de 8.

Acima de 5	Custo
Atributos	Nível atual x 6
Habilidades	Nível atual x 4
Técnicas	Nível atual x 5

# CAPITULO 5: ESTILOS DE ARTES NINJA

Aqui você terá uma descrição dos Estilos de Arte dos Shinobi, acompanhada de suas listas de Jutsus e uma breve descrição sobre os personagens notáveis de cada estilo. No Anime/Manga de **Naruto** descreve-se que há somente três Estilos de Arte Ninja, que são: Ninjutsu, Taijutsu e Genjutsu. Mas em qual classe se encaixa a Manipulação de Marionetes? Jutsus Médicos não são aprendidos na Academia. O estilo usado por Ten Ten é Taijutsu?? Daí veio a necessidade de expandir este conceito. Obviamente os três primeiros serão os preferidos entre os jogadores. Mas conceitos muito interessantes poderão ser criados a partir deste expansão de estilos.

## ESTILOS DE ARTES NINJA

### NINJUTSU



O Ninjutsu é um dos caminhos mais básicos para o sucesso de um ninja. Ele compreende o entendimento e a aplicação do Chakra para obter resultados esplêndidos. É da doutrina do Ninjutsu, os ensinamentos sobre o controle do Chakra para a melhoria das capacidades físicas, para o aumento dos sentidos e da manipulação dos elementos. Os mestres de Ninjutsu são capazes de alterar a forma e a natureza do Chakra utilizado em um Jutsu, sendo capazes de criar um novo Jutsu. Um estudante da Academia Ninja deve conhecer ao menos um Ninjutsu para ser promovido ao Rank de Genin.

**Antecedentes Comuns:** Um adepto do Ninjutsu normalmente possui altos níveis em seus Atributos Mentais, para melhor aprender a dominar e executar os Jutsus desta arte. Muitos desenvolvem suas ligações com o seu elemento, adquirindo o Antecedente Afinidade Elemental. Para os que querem tornar-se mestres do Ninjutsu, dominar a Técnica de Focus é muito importante.

**Chakra Inicial:** 4

**Força de Vontade Inicial:** 3

**Jutsus:**

**Soco:** *Earth Element: Shockwave (3), Soul Destroyer (4)*

**Chute:** *Dragon Kick (5)*

**Bloqueio:** *Damage Absorption Technique (4), Earth Element: Mud Defense (2), Energy Reflection (3),*

*Maka Wara (3), San He (3)*

**Apresamento:** *Chakra Absorption Technique (4), Earth Element: Decaptation of the Double Suicide (4)*

**Esportes:** *Explosive Speed (4)*

**Focus:** *Acid Breath (3), Altered Dimension (3), Brute Strength (3), Chakra Ball (3), Chakra Bomb (2), Chakra Channeling (2), Chakra Crusher (5), Chakra Rage (4), Chakra Vise (5), Chameleon Concealing Technique, Clone Explosion (5), Cobra Charm (3), Dimension Door Technique (4), Earth Element: Black Iron Stake (3), Earth Element: Blade Hands Technique (4), Earth Element: Great Hell Technique (4), Earth Element: Oversized Rock Dumpling (3), Earth Element: Stone Barrier (3), Earth Element: Stone Limbs (3), Earth Element: Weigth (5), Elemental Skin (5), Elemental Stride (4), Fire Element: Dragon's Breath of Fire (4), Fire Element: Explosive Fireball (3), Fire Element: Fists of Fire Technique (3), Fire Element: Great Fireball Technique (4), Fire Element: Heatwave (3), Fire Element: Spontaneous Combustion (5), Flying Chakra Ball (2), Ghost Form (5), God of Thunder Flying Technique (5), Grass-Needle Technique (2), Improved Chakra Ball (3), Instant Shadow Clone Technique (2), Leech Life (4), Lightning Element: Lightning Bolt (3), Lightning Element: Lightning Speed (4), Lightning Element: Shock Treatment (4), Lightning Element: Thousand Birds (4), Mind Reading (3), Quick Body Movement Technique (1), Rasengan (4), Repeating Chakra Ball (3), Sense Element (2), Shadow Clone Technique (4), Shrouded Moon (2), Sonic Blast (4), Speed of the Mongoose (3), Stunning Shout (2), Telepathy (2), Temporary Body's Paralyse Technique (3), Toughskin (2), Venomous Mist (3), Water Element: Concealing Mist Technique (3), Water Element: Drain (3), Water Element: Great Fall Technique (4), Water Element: Pool (3), Water Element: Water Fist Technique (3), Water Element: Water Prison Technique (4), Water Element: Water Snake (3), Wind Element: Air Missile (3), Wind Element: Great Hurricane (5), Wind Element: Lightness (4), Wind Element: Vacuum (3), Wind Element: Whisperer Wind (2)*

**Arremesso:** *Decaptating Shuriken Technique (4), Fire Element: Dragon's Fire Technique (3), Shuriken Shadow Clone Technique (4), Wind Element: Wind Razors (4)*

**Armas Brancas:** *Fire Element: Flaming Blades (4), Lightning Element: Paralysing Weapon (4), Wind Element: Cutting Wind (4)*

## TAIJUTSU

Utilizar seu corpo como uma arma letal é a principal função do Taijutsu. A maior parte dos outros Estilos Ninja requer um conhecimento e um controle mais acurado do Chakra, além de despender quantidades enormes de Chakra para determinados Jutsus. Um ninja que não possua alguma habilidade com Taijutsu mais cedo ou mais tarde será pego extenuado de Chakra e será nesta hora que ele lembrará que sem um templo forte, o espírito padecerá.

Os adeptos do Taijutsu treinam seus corpos para que se tornem todo o arsenal que precisam para uma batalha. E este treinamento requer extrema dedicação e vontade. O Taijutsu se divide basicamente em 2 estilos específicos:

**Gouken Ryuu** – O estilo usado por Maito Gai e passado para Rock Lee. Esse estilo se especializa em machucar o corpo e fraturar ossos, usando força, velocidade e agilidade – é o Taijutsu que conhecemos. **Jyuuken Ryu** - Jyuuken é o estilo de luta próprio e único do clã Hyuuga, tido como o taijutsu mais forte que existe, pois através de seu controle excepcional do Chakra, o Hyuuga usa o Chakra para causar dano diretamente nos órgãos internos do oponente.

**Antecedentes Comuns:** Um praticante de Taijutsu prioriza possuir altos valores em seus Atributos Físicos, em seguida os seus Atributos Mentais para que possam desenvolver boas estratégias de luta. Possuir um Sensei que os treinem para a execução de movimentos complexos e graciosos é importante. Genins procuram especializar-se em uma das principais Técnicas valorizadas em Taijutsu, como o Soco, Chute, Apresamento ou Esportes, e normalmente adquirem Jutsus mais poderosos de uma destas técnicas, ninjas mais experientes entretanto possuem altos valores em praticamente todas elas tornando-as ainda mais letais.

**Chakra Inicial: 1**

**Força de Vontade Inicial: 6**

**Jutsus:**

**Soco:** *Buffalo Punch (1), Dashing Punch (4), Dashing Uppercut (1), Dragon Punch (4), Earth Element: Shockwave (4), Elbow Smash (1), Flaming Dragon Punch (4), Head Butt (1), Heart Punch (2), Hyper Fist (4), Monkey Grab Punch (1), Soul Destroyer (3), Spinning Back Fist (1), Spinning Clothesline (4), Spinning Knuckle (2), Turn Punch (4)*

**Chute:** *Air Hurricane Kick (1), Ax Kick (2), Backflip Kick (2), Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Double-Hit Knee (1), Dragon Kick (4), Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Forward Backflip Kick (1), Forward Flip Knee (3), Handstand Kick (1), Hurricane Kick (4), Lightning Leg (3), Scissor Kick (3), Slide Kick (2), Spinning Foot Sweep (1), Stepping Front Kick (3), Tiger Knee (4), Whirlwind Kick (4), Wounded Knee (2)*

**Bloqueio:** *Deflecting Punch (1), Energy Reflection (4), Maka Wara (3), Missile Reflection (2), San He (4)*

**Apresamento:** *Air Suplex (1), Air Throw (2), Back Breaker (2), Back Roll Throw (1), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (1), Dislocate Limb (2), Double Suplex (3), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Iron*

*Claw (4), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Ninja Bear Crusher (5), Pile Driver (3), Sleeper (2), Spinning Pile Driver (4), Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)*

**Esportes:** *Air Smash (1), Backflip (2), Breakfall (1), Displacement (2), Diving Hawk (4), Drunken Monkey Roll (1), Esquives (1), Explosive Speed (4), Flying Body Spear (2), Flying Head Butt (2), Flying Heel Stomp (3), Jumping Shoulder Butt (1), Light Feet (3), Piercing Fang (4), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2), Wall Spring (1)*

**Focus :** *Brute Streght (3), Chakra Channeling (2), Earth Element: Stone Limbs (3), Speed of Mongoose (4), Toughskin (2)*

**Arremesso:** *Nenhum*

**Armas Brancas:** *Nenhum*

## GENJUTSU

Um dos caminhos mais úteis pra um ninja é também



um dos mais difíceis de obter controle sobre ele. O Genjutsu é a arte de obter controle sobre o Chakra do oponente através da força de seu próprio Chakra e desta forma alterar o fluxo de Chakra do oponente e assim controlar o que ele vê, ouve, cheira e sente. Quando um ninja perde a noção exata do que está ocorrendo em uma batalha, ele se torna uma presa fácil tanto para o usuário de Genjutsu, como para seus companheiros.

Nossas percepções cerebrais são estímulos extremamente fortes e quando acreditamos estar sendo sufocados, podemos mesmo morrer por falta de ar, e é com base nisso que os usuários mais avançados de Genjutsu, tornam-se os ninjas mais perigosos de enfrentar. Um usuário de Genjutsu é capaz também de tornar físicas determinadas ilusões, como a masterização do Bunshin no Jutsu, o Kage Bunshin no Jutsu.

**Antecedentes Comuns:** Um usuário de Genjutsu normalmente possui níveis altos em Atributos Mentais, mas seus Atributos Sociais também são importantes, principalmente sua Manipulação, que é usada para ser mais convincente ao utilizar um Genjutsu. Não há um Antecedente especificamente valorizado por adeptos de Genjutsu, mas possuir um controle do Chakra maior do que os outros é importantíssimo, daí a necessidade de possuir um bom nível na Técnica de Focus.

**Chakra Inicial: 3**

**Força de Vontade Inicial: 4**



**Jutsus:**

**Soco:** Nenhum

**Chute:** Nenhum

**Bloqueio:** Body Replacement Technique (1)

**Apresamento:** Nenhum

**Esportes:** Nenhum

**Focus:** Absolute Darkenes Technique (3), Chakra Rage (3), Chakra Vise (4), Chameleon Concealing Technique (2), Clone Explosion (4), Clone Technique (1), Cobra Charm (2), Death's Visage (3), Demonic Visions Technique (3), Disorientation Technique (1), Fake Place Technique (2), Fake Speed Technique (2), False Enemy Technique (3), Hand Illusions Technique (2), Instant Shadow Clone Technique (1), Mind Assassination Technique (5), Mind Reading (3), Nirvana's Temple Technique (4), Release (1), Shadow Clone Technique (3), Shrouded Moon (1), Telepathy (2), Transformation Technique (1)

**Arremesso:** Shadow Shuriken Technique (2), Shuriken Shadow Clone Technique (3)

**Armas Brancas:** Nenhum

**JUTSU MEDICO**

Estes ninjas, que inicialmente prestam suporte aos "ninjas de combate" de seus times, são detentores de um controle fenomenal sobre o Chakra e possuem habilidades extremamente necessárias à um Shinobi. Estes ninjas além de curar, através da força de seu Chakra, podem também infligir propositalmente danos consideráveis à suas vítimas simplesmente usando métodos reversos aos métodos de cura. Digam-me se há alguém melhor para conhecer todos os pontos vitais de um oponente e sobre como seu Chakra flui, do que um ninja médico? Se estes não são os mais importantes conhecimentos para um Shinobi, é melhor você voltar para academia ninja e aprender tudo de novo.

Ninjas médicos ainda são treinados em técnicas evasivas, para evitar serem atingidos, pois muitas vezes dependem deles o sucesso de uma missão.

**Antecedentes Comuns:** Estes ninjas devem estar sempre atentos as situações à sua volta e serem capazes de reagir rapidamente com a mudança de situação, por isso seus Atributos Mentais são importantes, mas possuir uma boa Destreza é interessante para evitar ser atingido facilmente. Avançar nos verdadeiros segredos desta arte requer um Sensei habilidoso, assim como possuir vários níveis altos em Esportes e Focus, o primeiro para evitar ser acertado e o segundo para canalizar seu Chakra em técnicas curativas.

**Chakra Inicial:** 6

**Força de Vontade Inicial:** 1

**Jutsus:**

**Soco:** Soul Destroyer (3)

**Chute:** Nenhum

**Bloqueio:** Nenhum

**Apresamento:** Chakra Absorption Technique (4)

**Esportes:** Backflip (2), Displacement (2), Esquives (1)

**Focus:** Acid Breath (3), Brute Streght (2), Chakra

Channeling (1), Chakra Rage (3), Chakra Scalpel (3), Chakra's Healing Technique (3), Cure of Poison (3), Dignosis (1), Disturbance of the Importants Body Points (3), Fake Death Technique (1), Leech Life (3), Regeneration (1), Sonic Blast (4), Temporary Body's Paralyse Technique (3), Toughskin (2)

**Arremesso:** Poison Sting (3)

**Armas Brancas:** Nenhum

**MANIPULACAO DE MARIONETES**

Apesar de inicialmente ser uma técnica pouco difundida fora da Vila da Areia Oculta, a Manipulação de Marionetes é uma técnica surpreendente e extremamente perigosa. Uma marionete pode ocultar uma série de armas e truques, que a torna uma arma mortal. Os mestres desta arte são conhecidos pela habilidade de manipular mais de uma marionete ao mesmo tempo. Mas a Manipulação de Marionetes, é uma faca de dois gumes, pois um mestre deposita todas as suas fichas em suas marionetes e acaba por deixar de dedicar-se ao seu próprio aprimoramento, o que deixa um mestre sem marionetes, quase que completamente vulnerável, tendo como única opção, a fuga de uma batalha.



**Antecedentes Comuns:** Um Manipulador de Marionetes, deve possuir Atributos Mentais elevados para melhor conduzir e coordenar suas marionetes em uma batalha. Antecedentes como Recursos e Construtor Habilidoso são importantíssimos para um bom Manipulador de Marionetes, este último na verdade é essencial. Técnicas como Esportes e Focus são muito valorizadas pelo manipulador.

**Chakra Inicial:** 4

**Força de Vontade Inicial:** 3

**Jutsus:** Um Mestre de Marionetes pode imbuir sua marionete com diversas técnicas. Na verdade cada marionete é tratada como um personagem em separado e podem comprar Jutsus individualmente. Maiores detalhes no Capítulo 4 – Sistemas no Antecedente Construtor Habilidoso.

**Soco:** Nenhum

**Chute:** Nenhum

**Bloqueio:** Nenhum

**Apresamento:** Nenhum

**Esportes:** Nenhum

**Focus:** Chakra Rope (2), Puppet Transformation Technique (2)Puppeteer Technique (2)

**Arremesso:** Poison Sting (2)

**Armas Brancas:** Nenhum

## COMBATE ARMADO



Não é raro ver um Genin portando uma Kunai, mas há ninjas que se especializaram tanto neste tipo de arsenal que suas técnicas praticamente ignoram o uso de seus punhos e mentes na batalha. Isso pode ser literalmente uma “faca” de dois gumes. No entanto temos o exemplo de sucesso de ninjas como Ten Ten que é uma das maiores representantes do estilo.

Há ainda outros ninjas que são tão unos com suas armas que

acabaram por desenvolver Jutsus capazes de canalizar o Chakra através de sua arma e conseguir feitos incríveis.

**Antecedentes Comuns:** Um bom mestre do Combate Armado, possui Atributos Físicos tão invejáveis quanto um praticante de Taijutsu. Possuir uma quantidade boa de Recursos é importante, pois as melhores armas custam muito caro. Um bom combatente deste estilo possui obviamente bons níveis em suas Técnicas de Armas Brancas e de Arremesso, mas Técnicas como Esportes e Focus são muito úteis.

**Chakra Inicial: 2**

**Força de Vontade Inicial: 5**

**Jutsus:**

**Soco:** Nenhum

**Chute:** Nenhum

**Bloqueio:** *Energy Reflection (3), Missile Reflection (2)*

**Apresamento:** Nenhum

**Esportes:** Nenhum

**Focus:** *Demon's Wings (1), Homing Shot (2)*

**Arremesso:** *Decapating Shuriken Technique (3), Fire Element: Dragon's Fire Technique (3), Iron Wire Bind Technique (2), Moving Blade's Manipulation (3), Poison Sting (2), Repeating Shot (2), Rising Twin Dragons (5), Shadow Shuriken Technique (2), Shuriken Shadow Clone Technique (3), Throw Weapon (1), Wind Element: Wind Razors (4)*

**Armas Brancas:** *Aerial Reverse Moon Circle (2), Berserker Barrage (4), Crescent Moon Slash (4), Crippling Attack (2), Cutting Slash (4), Cyclone Crescent Moon Slash (4), Dashing Slash (4), Dashing Upperslash (1), Demon Ghost Rumble (4), Disarm (1), Double-Hit Slash (1), Falcon Claw (4), Final Blow (4), Fire Element: Flaming Blades (3), Helix Shield (2), Lightning Cut (4), Lightning Element: Paralyzing Weapon (3), Moon Circle (2), Nine Heads of The Celestial Dragon (5), Parrying (1), Propellant Move (1), Quick Draw (1), Rage Slash (1), Rise Staff Blow (3), Slide Edge (2), Spinning Backslash (1), Spiral Certame*

*(2), Sword Dancer (2), Typhon Staff Leg (2), Upperslash (1), Whipe Air Pull (3), Whipe Choke (2), Whipe Throw (1), Wind Element: Cutting Wind (4), Windmill Slash (3)*

# CAPITULO 6: JUTSUS



Praticamente qualquer um pode aprender o básico das artes ninjas, mas a maioria não tem a paciência ou determinação para avançar até os níveis mais altos do seu estilo. Apenas raros indivíduos têm a disciplina mental, habilidade física e espírito de luta necessários para se tornar um mestre do estilo escolhido. E poucos destes mestres conseguem desenvolver os assim chamados poderes especiais das artes ninjas. Estas habilidades sobre-humanas freqüentemente distinguem os vencedores dos perdedores em Naruto.

Muitos ninjas se destacam por seu domínio dos Jutsus. Elas demonstram tão impressionante capacidade marcial que se tornam marcas registradas do seu usuário. Um ninja é identificado e lembrado por seus Jutsus: todos sabem que, se você vier a enfrentar o Naruto em uma luta, com certeza enfrentará pelo menos uma dúzia dele, por causa de

seu famoso Kage Bunshin no Jutsu.

Na maioria dos casos, um Jutsu é resultado de talento e treinamento. Praticando um movimento incontáveis vezes, um Shinobi pode aperfeiçoar um Jutsu até níveis sobre-humanos. Contudo, em alguns casos, um Jutsu é na verdade uma manifestação de uma Linhagem Avançada. Os rigores do treinamento, o Foco da meditação, o sacrifício da dedicação evocam estes poderes latentes em um verdadeiro ninja.

## ESCOLHENDO SEUS PODERES

Na criação de seu próprio personagem, resta ainda um último estágio para completar: selecionar os seus Jutsus. Quando criou seu personagem básico, você tinha um certo número de pontos para gastar em diferentes Características.

Agora você tem um número de Pontos de Jutsu para gastar nos Jutsus e Combo. Um personagem iniciante de Naruto tem sete Pontos de Jutsu para comprar Jutsus. Se você quiser mais uma ou duas manobras, pode conseguir mais Pontos de Jutsu gastando Pontos de Bônus. Quatro Pontos de Bônus compram um Ponto de Jutsu adicional (veja Capítulo Três: Criação de Personagem).

Cada um dos poderes especiais descritos neste capítulo tem um custo em Pontos de Jutsu. Algumas vezes este custo varia de acordo com os diferentes estilos de artes ninja. E alguns Jutsus só estão disponíveis para os ninjas que praticam um determinado estilo. Você pode gastar seus Pontos de Jutsu em quase todos os Jutsus que escolher, mas fique atento aos Pré-requisitos de cada manobra (os Pré-requisitos serão explicados adiante).

Lembre-se de escolher seus poderes com cuidado. Poderes especiais são difíceis de dominar e leva muito tempo para se aprender com experiência. É bom que seu personagem seja capaz de sobreviver, dentro e fora do campo de batalha, com os poderes que escolher.

### **O que os números significam?**

A descrição de cada Jutsu inclui números e informações que definem como a manobra é aprendida e usada em combate. Todos estes números são explicados a seguir:

#### **Pré-requisitos**

"Você deve aprender a andar antes que possa correr." — Velho ditado.

Você não vê muitos Genins iniciantes arrebatando o oponente com um Konoha Senpū. Rock Lee certamente não acordou um dia com a habilidade de fazer isso. Ele aprendeu a técnica após muito tempo dominando primeiro outras técnicas ao longo do caminho. Primeiro, Gai Sensei ensinou a ele como chutar com maestria; depois como aplicar perfeitamente seus chutes enquanto pula; e então um verdadeiro Konoha Senpū.

A mesma progressão é verdadeira para qualquer Shinobi que deseje dominar um poder especial, especialmente os Jutsus mais poderosos. Portanto, a descrição de cada poder especial inclui uma lista de Pré-requisitos. Antes que um personagem possa comprar aquele poder especial, ele deve cumprir todos os Pré-requisitos necessários.

Há dois tipos de Pré-requisitos: nível na Técnica e domínio de outros poderes especiais. Pré-requisitos de nível na Técnica são simples — se um Jutsu tem como Pré-requisito de Soco ●●●, então um ninja precisa ter três pontos em sua Técnica de Soco antes de aprender aquele Jutsu.

O outro tipo de Pré-requisitos é que o personagem precisa ter dominado o poder especial básico antes que possa comprar uma versão mais avançada. Por exemplo, um personagem precisa já possuir Dragon Punch, comprado com Pontos de Jutsu ou experiência, antes que possa gastar Pontos de Jutsu ou experiência para comprar Flaming Dragon Punch.

Muitos Jutsus terão ambos os tipos de Pré-requisitos. Por exemplo, tanto Soco ●●●●● como Dragon Punch são necessários para comprar Flaming Dragon Punch.

#### **Pontos de Jutsu**

Dominar Jutsus exige de um ninja uma determinação incomum. Os movimentos devem ser praticados interminavelmente para que se alcance uma verdadeira maestria. O ninja não deve ser apenas capaz de realizar uma técnica, ela deve ser parte natural do arsenal do ninja, permitindo que seja usada intuitivamente como resposta ao movimento do oponente.

Cada Jutsu tem um custo em Pontos de Jutsu. O custo para comprar uma manobra depende do estilo do personagem. Por exemplo, o custo em Pontos de Jutsu para uma manobra pode dizer "Taijutsu 3; Outros 4"; quer dizer que um praticante de Taijutsu pode comprar este jutsu por 3 Pontos de Jutsu, e qualquer outro estilo deve gastar 4 pontos.

Contudo, algumas manobras só estão disponíveis para certos estilos. Se um poder não listar "Outros" ou "Qualquer estilo" em seu custo em Pontos de Jutsu, então apenas certos estilos podem comprar aquela manobra. Por exemplo, um Jutsu pode ter um custo de Pontos de Jutsu que diga "Ninjutsu 2; Genjutsu 3". Isto quer dizer que apenas os praticantes de Ninjutsu e Genjutsu podem comprar esta manobra, e que os personagens destes dois estilos pagariam 2 ou 3 pontos pela manobra de acordo com seus estilos.

#### **Descrição e Sistema**

Cada Jutsu também tem uma breve explicação sobre o que ele é e o que aparenta ser quando executado, como foi desenvolvido e como os ninjas treinam para aperfeiçoá-lo.

Todas as informações sobre regras em cada poder são listadas sob o termo Sistema. Muitas das regras podem não fazer sentido até que você leia o capítulo sobre combate, mas você pode perguntar ao seu Narrador sobre elas.

#### **Custos em Chakra e Força de Vontade**

Muitas manobras exigem que o ninja gaste um ou mais pontos de Chakra e/ou Força de Vontade antes de executá-las. Os custos de Chakra e Força de Vontade estão listados onde forem necessários. Se um personagem não tem Chakra ou Força de Vontade o bastante para pagar pela manobra, então ele não pode aplicá-la. Se o personagem é interrompido e não pode aplicar seu Jutsu (a vítima sai do alcance, ou ninja é derrubado...) ele sempre pode escolher não realizar a manobra e economizar seu Chakra e/ou Força de Vontade. Apenas quando a manobra é efetivamente realizada ele gasta Chakra e/ou Força de Vontade.

#### **Modificadores**

Cada manobra de combate, na versão básica de Naruto, tem três modificadores: de Velocidade, de Dano e de Movimento. Cada personagem tem certas manobras básicas como um Jab Punch ou um

Roundhouse Kick. Os modificadores destas manobras básicas são dados no Capítulo Sete: Combate.

Todas as manobras e poderes especiais descritos neste capítulo também têm estes três modificadores, que descrevem as manobras em termos das regras do jogo. Por exemplo, o modificador de Velocidade determina quão rapidamente um ninja pode executar a manobra. Algumas manobras levam mais tempo para serem executadas do que outras. Por exemplo, o Hyper Fist de Gai Sensei é mais lento que o incrivelmente rápido Chidori de Sasuke. Isto é demonstrado pelo modificador de Velocidade do Hyper Fist, menor que o Chidori. De forma similar, o modificador de Dano de um poder especial indica quão fortemente o golpe atinge a vítima, e o modificador de Movimento indica quanto o ninja pode se mover enquanto executa a manobra.

Como os modificadores se somam é explicado em detalhes no Capítulo Sete. Por enquanto, mantenha em mente que quanto maior o número, melhor. Além disso, você verá dois tipos diferentes de números para os modificadores. Se um número tem um sinal positivo (+) ou negativo (-) diante dele, você vai somar ou subtrair este número de outro número. Se o número está apenas escrito, então o número é fixo e nada será somado ou subtraído dele. Por exemplo, "Velocidade: Dois" quer dizer que a Velocidade total para esta manobra é dois. Não importa qual a Destreza do personagem, toda vez que ele usar esta manobra a Velocidade dele será 2. Porém, um modificador de "Velocidade: +2" indica que a Velocidade de um personagem enquanto usa esta manobra sobe em dois. Então, um personagem com Destreza 3 que use esta manobra terá uma Velocidade 5 neste turno de combate. De forma similar, "Dano: +0" significa que a manobra não soma qualquer dado ao seu rolamento de Dano; "Velocidade: -1" significa que 1 é subtraído da Velocidade do personagem e "Movimento: Nenhum" significa que o personagem não pode se mover para fora do seu hexágono neste turno.

## JUTSUS

Aqui estão eles — as descrições dos Jutsus. Os poderes estão agrupados em oito categorias (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes, Focus, Arremesso e Armas Brancas), de acordo com a técnica em que se baseiam. Por exemplo, você encontrará o Konoha Senpuu de Rock Lee sob Chute, e o Rasengan de Naruto sob Focus.

### SOCO

Esta categoria inclui todos os diversos modos que os ninjas encontraram para usar suas mãos em combate. Também incluem cotoveladas e até mesmo cabeçadas.

#### Buffalo Punch (Yagyuken)

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

O ninja junta as mãos em um grande punho acima da sua cabeça e baixa ambos os braços atingindo com força a cabeça do seu oponente. Dizem que alguns

Shinobis conseguiriam estontear um búfalo adulto com este lento, porém poderoso, soco.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

#### Dashing Punch (Isamu Susumuken)

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4

Este Taijutsu é extremamente violento e rápido. O ninja percorre uma grande distância, numa velocidade impressionante e desfere um poderoso soco, que normalmente pega um oponente de surpresa, praticamente definindo a luta.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +2

#### Dashing Uppercut (Jouwan Isamu Susumuken)

Pré-requisitos: Dashing Punch

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1

Esta manobra é uma pequena adaptação do Dashing Punch. A diferença é que o ninja desfere um soco uppercut ao invés de um soco direto no final da corrida.

Sistema: o Dashing Uppercut pode atingir oponentes que estejam executando Manobras Aéreas. Contra tais oponentes, ele causa Knockdown além do dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +2

#### Dragon Punch (Shoryuken)

Pré-requisitos: Soco ●●●, Jump, Power Uppercut

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4; Outros 5

Um poderoso golpe, capaz de definir uma luta. Extremamente eficaz contra ninjas que se utilizam de movimentos aéreos

Sistema: o Dragon Punch é um salto com um uppercut que conta como uma Manobra Aérea. O ninja escolhe um oponente aéreo ou no chão que esteja dentro do alcance do seu Movimento para sofrer a fúria do Dragon Punch. Oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea sofrem um Knockdown (são derrubados) se o Dragon Punch causar dano a eles (como se pudesse não causar!).

Oponentes no solo são simplesmente jogados para trás em um hexágono pela força do golpe. A força do soco joga o ninja alto no ar. O Dragon Punch pode ser usado como o Jutsu de Esportes Jump para evitar ataques de projéteis, mas só se for usado para interromper e saltar sobre um ataque de projéteis. O Dragon Punch não pode ser usado contra o oponente que está disparando os projéteis.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +6

Movimento: -2

**Earth Element: Shockwave (Doton: Shougekiha)**

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Focus ●●, Afinidade

Elemental (Terra) ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Taijutsu 4; Outros 5

Certos ninjas são capazes de sincronizar o Chakra e golpear o chão com um soco tão poderoso, fazendo com que trema e rache. A força do golpe manda uma onda de choque através do chão, capaz de derrubar objetos e pessoas. O Jutsu Shockwave pode até mesmo fazer com que algumas paredes tremam e rachem conforme suas bases vibram.

Sistema: o personagem escolhe uma linha hexagonal reta ao longo da qual ele mandará a onda de choque. A onda de choque se estende por um número de hexágonos igual à Força do personagem, começando com o hexágono adjacente ao personagem.

Qualquer um que esteja de pé nos hexágonos afetados (personagens que estejam no meio de uma Manobra Aérea não são afetados) sofre dano e é derrubado. Note que Shockwave derruba qualquer um, mesmo que um oponente esteja bloqueando ou não tenha sofrido qualquer dano com a manobra.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Nenhum

**Elbow Smash (Hiji Uchikudaku)**

Pré-requisitos: Soco ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Apoiando-se bem sobre os pés, o ninja consegue desferir uma rápida e potente cotovelada quando o oponente se aproxima demais.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: Um

**Flaming Dragon Punch (Ranran Shoryuken)**

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Focus ●●, Dragon Punch

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4

Focalizando seu Chakra para o seu punho, o praticante de Taijutsu é capaz de fazê-lo explodir em chamas, causando um efeito devastador no seu oponente.

Sistema: o Flaming Dragon Punch é idêntico ao Dragon Punch, com algumas exceções: qualquer oponente atingido pelo Flaming Dragon Punch sofre um Knockdown, não importando se está no ar ou no chão. Se usado contra um oponente parado em um hexágono adjacente ao ninja (o ninja usando o Dragon Punch não precisa se mover para ficar do lado do oponente), o Flaming Dragon Punch o atingirá duas vezes! O jogador poderá fazer dois testes de dano para o soco do seu personagem.

Por exemplo, durante um turno de combate, o jogador de Jiroubou usa um Fierce Punch e decide se mover para perto de Gai Sensei para desferir o soco. O jogador de Gai decide interromper a ação de Jiroubou quando o grande ninja se move para junto de Gai. O jogador de Gai revela a carta do Flaming Dragon Punch. Como Jiroubou está ao lado de Gai

quando ele começa sua ação de Flaming Dragon Punch, Gai pode atingir Jiroubou duas vezes com o soco.

Custo: 1 Chakra, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: -2

**Head Butt (Atama Tsuki o Suru)**

Pré-requisitos: Soco ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Quando os punhos não resolvem, alguns ninjas usam a cabeça. Muitos lutadores praticam cabeçadas como parte do seu arsenal de manobras para lutas a curta distância. Os ninjas devem passar por um treinamento exaustivo para aperfeiçoar esta manobra.

O treino envolve condicionar a testa para agüentar o impacto do golpe: o ninja fica batendo com a cabeça em uma madeira acolchoada, depois madeira pura, depois tijolo e depois pedra. Isto gradualmente endurece a testa do ninja até que ele consiga quebrar praticamente qualquer coisa com uma cabeçada (Além de que o próprio Hitaiate do ninja o ajude a se proteger um pouco).

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: -2

**Heart Punch (Shintanken)**

Pré-requisitos: Soco ●●●, Focus ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

Esse soco no coração foi desenvolvido para somente atordoar oponentes, deixando-os vulneráveis para um próximo impacto. Um soco potente é desferido na caixa torácica do oponente.

Sistema: O Dano é rolado somente para atordoar: não há perda de Saúde. Essa Manobra não pode fazer parte de um Combo Atordoante (Dizzy).

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +5 (Veja descrição acima)

Movimento: -2

**Hyper Fist (Chou Genko)**

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Power Uppercut

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4; Outros 5

Muitos ninjas cobiçam o poder de destruição deste Jutsu. Aqueles que conseguem dominar o Hyper Fist são capazes de desferir uma chuva de socos uppercut e massacrar seus oponentes com múltiplos golpes.

Sistema: o ninja faz três testes de dano contra a vítima do Hyper Fist.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: Um

**Monkey Grab Punch (Saru Tsukamuken)**

Pré-requisitos: Soco ●, Apresamento ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Esta manobra relativamente simples se origina dos

movimentos do macaco. O ninja salta para frente, agarrando e puxando para fora do caminho o braço de bloqueio do oponente com uma das mãos, desferindo então um soco rápido com a mão livre.

Sistema: o Monkey Grab Punch funciona como a Manobra Básica Strong Punch, mas é mais lento e não é detido por Bloqueios. Se o alvo do ninja bloquear, ele não adicionará sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção contra o dano do Monkey Grab Punch.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: +0

### Power Uppercut (Ryoku Jouwan)

Pré-requisitos: Soco ●

Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 1

Este movimento é relativamente básico para uma manobra, mas mais de um ninja já venceu uma luta com manobras feijão-com-arroz como essa. Este soco poderoso começa baixo e termina bem acima da cabeça do ninja. Usando a força das costas e da perna, o ninja pode desferir um soco extremamente potente. A concentração total no soco geralmente levanta um pouco o ninja no ar conforme ele soca para cima.

Sistema: se o Power Uppercut é usado para interromper a Manobra Aérea de um oponente, ele também causará um Knockdown (se causar dano), derrubando o oponente do ar antes que ele possa aterrissar com a sua própria manobra.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

### Soul Destroyer (Reikiru)

Pré-requisitos: Soco ●●●, Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu, Jutsu Médico 3, Ninjutsu 4; Outros 5

Muitas vezes um usuário de Ninjutsu ou Genjutsu leva vantagem sobre um usuário de Taijutsu, pela versatilidade de seus Jutsus. Mas depois de muito estudo, os mestres de Taijutsu ensinaram aos seus pupilos um ponto especial no corpo, que é capaz de fazer um oponente liberar Chakra incontrolavelmente acabando com o combustível para as técnicas mais devastadoras.

Sistema: O ninja deve golpear um oponente usando os modificadores abaixo, mas a quantidade de dano causado não é retirado da Saúde do oponente e sim de sua Reserva de Chakra Temporária. Caso o alvo perca mais Chakra do que seu Vigor, ou sua Reserva de Chakra chegue à zero através deste Jutsu, o mesmo estará atordoado no turno seguinte.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +1 (Ver descrição acima)

Movimento: -1

### Spinning Back Fist (Bouseki Haibu Genko)

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Este soco obtém seu poder da rotação do corpo do ninja. Para desferir o Spinning Back Fist, ele avança com o pé de trás e, tendo-o como base, gira 180 graus de trás pra frente para, com o braço esticado, atingir o oponente com as costas da mão. Esta manobra é poderosa e permite avançar sobre o oponente enquanto golpeia.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +1

### Spinning Clothesline (Bouseki Suishin Ki)

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4; Outros 5

Este Jutsu é simplesmente devastador! O ninja gira seu corpo e estende seus braços, como se fosse uma hélice, acertando todos os que estiverem próximos ao ninja. A força do golpe é capaz de eliminar facilmente ninjas indesejáveis que resolvem atacar em grupo o possuidor desta técnica.

Sistema: Um personagem que esteja executando este Jutsu pode avançar todo o seu Movimento em hexágonos. Cada vez que entra em um novo hexágono, qualquer pessoa que esteja ali ou em um dos seis hexágonos adjacentes é atingido pelo Spinning Clothesline. O ninja deve fazer um rolamento de dano separado para cada pessoa atingida.

Qualquer que seja o dano, qualquer pessoa ao alcance do golpe é jogada a um hexágono de distância do ninja (ou jogada para trás, na direção de onde o ninja veio, se a vítima estiver no mesmo hexágono que ele).

Depois que todos os rolamentos de dano estejam resolvidos, o ninja pode avançar novamente. Para cada hexágono movido os rolamentos de dano são calculados novamente.

Este processo continua até que o personagem decida parar de se mover ou gaste todo o seu Movimento. Então, um personagem com Spinning Clothesline pode se mover até um único oponente e continuar a jogá-lo para trás hexágono a hexágono, infligindo dano a cada vez, até gastar seu Movimento total em hexágonos.

Oponentes que bloqueiem podem continuar a usar seu Bloqueio contra cada rolamento de dano. Danos múltiplos não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente a não ser que este Jutsu faça parte de um Combo Atordoante. Devido ao fato do Jutsu ser executado com os braços do ninja esticados, oponentes em meio a uma Manobra de Agachamento, não são atingidos.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -1

**Spinning Knuckle (Bouseki no Fushi)**

Pré-requisitos: Soco ●●, Esportes ●, Spinning Back Fist

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 4

Esta manobra é uma versão avançada do Spinning Back Fist. Ao invés de avançar um passo e girar para golpear com as costas da mão, o ninja efetivamente dança para a frente, realizando vários rodopios com o corpo antes de desferir o ataque. O Spinning Knuckle usa o movimento do ninja para adicionar poder ao golpe. Além disso, o ninja desfere dois back fists no final.

Sistema: o ninja faz dois testes de dano, pois o soco atinge o oponente duas vezes. Além disso, os passos de dança e rodopios do ninja permitem se esquivar de ataques de projéteis. Se o ninja interrompe um ataque de projéteis com o Spinning Knuckle, ele tem a chance de se esquivar exatamente como na manobra Jump (veja a seção de Jutsus de Esportes).

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +3

**Triple Strike (Sanruida no Ki)**

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●

Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 2

O ninja se recolhe a uma posição defensiva, quase como se estivesse bloqueando, e então parte com dois socos e um chute em qualquer alvo próximo.

Sistema: o ninja rola o dano para os três golpes, mas o alvo sofre apenas o dano dos dois golpes que infligiram mais dano (assume-se que o terceiro errou o alvo). Por exemplo, o ninja rola o dano para os dois socos e o chute, obtendo um, dois e três sucessos nos rolamentos de dano. Os golpes que fizeram dois e três pontos de dano são aplicados ao alvo; o soco que teve apenas um sucesso de dano é ignorado.

Os dois socos têm modificador de dano +0; o chute tem um modificador de dano +1. Naturalmente, o dano do chute é calculado usando a Técnica de Chute do ninja, embora o Triple Strike seja uma manobra de Soco.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

**Turn Punch (Nagekakeruken)**

Pré-requisitos: Soco ●●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4

Este violento soco é uma das mais potentes manobras disponíveis para o estilo. O ninja trabalha habilidosamente sua movimentação pelo campo de batalha, colocando o oponente em posição para um golpe devastador. O ninja gira seu torso para longe do oponente e então gira de volta conforme desfere o soco. Este movimento de giro de corpo dá ao soco seu nome e poder.

Sistema; um jogador pode colocar a Carta de Combate Turn Punch no início de qualquer turno de combate. Isto mostra que o personagem está começando a avaliar o oponente ao se preparar para

um Turn Punch. Durante este mesmo turno, o jogador pode usar qualquer outra manobra que quiser, mas a manobra tem uma penalidade de -1 na Velocidade, Dano e Movimento porque o ninja está se concentrando em preparar seu Turn Punch.

Isto pode continuar por um total de quatro turnos. O jogador continua a usar qualquer manobra que escolher, mas todas as manobras têm penalidades de -1 na Velocidade, Dano e Movimento. A qualquer momento, incluindo o primeiro turno em que colocou a Carta Turn Punch, ele pode escolher executar o Turn Punch ao invés de usar alguma outra Carta de Combate. Os modificadores do Turn Punch dependem de quantos turnos de combate o ninja teve para prepará-lo:

Turnos de Combate	VEL	Dano
Um	-1	+4
Dois	-1	+5
Três	+0	+6
Quatro	+1	+7

Ao final de qualquer turno, antes que novas Cartas de Combate sejam selecionadas, o jogador pode escolher devolver a carta Turn Punch à mão dele, sem tê-la usado.

Custo: 1 Força de Vontade quando a carta é colocada pela primeira vez.

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: Dois

**CHUTE**

Os chutes de alguns ninjas são três vezes mais mortais que suas mãos. Os golpes especiais com chutes são encontrados nessa seção, incluindo golpes com os joelhos.

**Air Hurricane Kick (Dai Tatsumaki Sempu Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●, Jump, Hurricane Kick

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1

Uma das manobras que imortalizaram o nome de Rock Lee na vila de Konoha é uma derivação do Hurricane Kick (Konoha Senpū).

Sistema: esta manobra funciona quase exatamente como o Hurricane Kick (veja a descrição do Hurricane Kick), exceto que o ninja treinou a si mesmo para executar esta manobra enquanto está no ar. Isto permite ao ninja saltar sobre ataques de projéteis (veja a manobra de Esportes: Jump) e então executar o Hurricane Kick do ponto mais alto do seu salto para descer sobre seus oponentes com um furacão de pés rodopiando.

Custo: 1 Chakra, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento: +1

**Ax Kick (Ono Kin Keru)**

Pré-requisitos: Chute ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

O atacante começa seu ataque com um salto pelo ar e erguendo sua perna acima de sua cabeça. Ele então



abaixa sua perna sobre a cabeça ou ombro do alvo, usando sua altura e seu movimento para dar força para o golpe. Poucos Shinobis conseguem ficar de pé com a ferocidade do Ax Kick.

Sistema: Esse ataque é considerado uma Manobra Aérea e pode ser usado para se esquivar de projéteis. O lutador avança seu movimento usando o modificador de -2 e termina seu ataque no mesmo hexágono do alvo. Pelo ataque visar a cabeça, oponentes agachados podem ser atingidos. Oponentes aéreos sofrem um Knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

### **Backflip Kick (Kyokugi Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

Este movimento combina acrobacia e um poderoso chute em uma manobra que pode atordoar um oponente e ao mesmo tempo fazer com que o atacante role para uma distância segura.

Sistema: o ninja espera o oponente se aproximar e então o interrompe com uma súbita cambalhota para trás, chutando o pretense atacante conforme os pés do ninja sobem durante a cambalhota. O ninja salta para longe caindo a dois hexágonos de distância do oponente, o que impede um contra-ataque. Esta Manobra é um dos poucos casos em que um ninja pode causar dano e depois se mover no mesmo turno. O Backflip Kick não conta como Manobra Aérea.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Dois (para trás)

### **Double Dread Kick (Bai Kyoufu Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●●, Double-Hit Kick

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 4

Esta manobra é uma combinação rápida de um Roundhouse Kick com um Spinning back Thrust Kick. O ninja atordoia seu oponente com um chute rápido e então gira para o mais poderoso Thrust Kick antes que seu oponente consiga se recuperar.

Sistema: a manobra faz dois testes de dano na vítima. O primeiro teste tem +1 como Modificador de Dano, o segundo tem +4. O primeiro impacto joga o oponente um hexágono para trás. Após o primeiro impacto, o ninja deve ainda ter Movimento suficiente para avançar até o hexágono do qual expulsou seu oponente e aplicar o segundo chute. Se o ninja estiver no alcance máximo de Movimento do ataque, ainda pode girar e desferir o primeiro chute no hexágono vazio à frente do chute e desferir o segundo chute.

Por exemplo, o Movimento de Rock Lee para o seu Double Dread Kick é o seu nível de Esportes 4 mais o modificador da manobra de +1, para um total de Movimento 5. Se Gaara está de pé a seis hexágonos de distância, Rock Lee pode se mover por quatro hexágonos, desferir o primeiro chute no ar, e então avançar para o seu quinto hexágono de movimento com o segundo Spinning Thrust Kick. Este

último hexágono de movimento o coloca adjacente a Gaara, permitindo que ele atinja Gaara com seu segundo teste de dano (com o modificador de +4) e jogue Gaara para trás um hexágono. Se Gaara estivesse mais perto, Rock Lee poderia ter se movido até ele, atingido-o com o primeiro chute (com um modificador de dano de +1), jogado Gaara para trás em um hexágono, e se movido para o hexágono agora vazio para desferir o segundo chute.

Os rolamentos de dano infligidos por estes dois chutes não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente, a menos que eles sejam parte de uma manobra combinada maior.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: + 1, +4 (veja descrição acima)

Movimento: +1

### **Double-Hit Kick (Bai Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Muitos ninjas têm combinações de chutes em que uma das pernas desfere dois chutes rápidos seguidos, sem que o pé que chuta toque o chão entre os chutes. Normalmente, o primeiro chute acerta embaixo e o segundo em cima.

Sistema: o chute acerta duas vezes, usando o modificador abaixo. Oponentes que estejam executando uma Manobra Aérea ou de Agachamento somente serão atingidos uma vez.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: -1

### **Double-Hit Knee (Bai Koniza)**

Pré-requisitos: Chute ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Este é um golpe de curta distância popular entre os ninjas. O ninja salta sobre o oponente, atingindo-o com o joelho no estômago e depois no queixo.

Sistema: role duas vezes para dano usando os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -2

### **Dragon Kick (Shoryuu Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Focus ●●●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4, Ninjutsu 5.

O ninja entra em contato com o espírito dos dragões celestiais, subindo no ar em um veloz chute giratório enquanto seu Chakra concentrado faz com que chamas saiam da sua perna. O chute é lindo e mortal.

Sistema: funciona de forma idêntica ao Flaming Dragon Punch. Assim como o Flaming Dragon Punch, é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: -2

**Flying Knee Thrust (Hiyou Hiza Tsukisasu)**

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Esta manobra rapidamente se tornou uma das favoritas entre os Genins. Ela é rápida, tem bom alcance e provoca dano considerável. O ninja se lança em um salto longo e rápido, e voa até o oponente, acertando-o com uma joelhada.

Sistema: use os modificadores abaixo. O Flying Knee Thrust é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: +1

**Foot Sweep (Ashi Haku)**

Pré-requisitos: Chute ●●

Pontos de Jutsu; Taijutsu 1; Outros 2

Este chute baixo e poderoso tem como objetivo varrer as pernas do oponente e derrubá-lo no chão com uma rasteira.

Sistema: vítimas de um Foot Sweep bem sucedido sofrem um Knockdown (são derrubadas) além do dano normal. O Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: - 2

Dano: + 3

Movimento: - 2

**Forward Backflip Kick (Zempou Kyokugi Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●●, Backflip Kick, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 3

Como no Backflip Kick, o lutador salta e desfere uma cambalhota, mas o salto é para frente. Esta Manobra é especialmente efetiva quando a vítima está no meio de um salto.

Sistema: Use os modificadores abaixo. O atacante pode rolar o Dano duas vezes se interromper a vítima em uma Manobra Aérea. Forward Backflip Kick é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +1

Movimento: Dois

**Forward Flip Knee (Zempou Hiku Hiza)**

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 4

Este golpe é muito similar ao Back Flip Kick, exceto que o ninja se lança em uma cambalhota para frente sobre a cabeça do oponente. Quando cai da cambalhota, usa o peso do próprio corpo para acertar com o joelho nas costas do oponente.

Sistema: o ninja deve atacar alguém que esteja no mesmo hexágono ou um adjacente; ele se move um ou dois hexágonos à frente para cair no lado distante do oponente. Conforme aterrissa, rola para o dano. Se o ninja interrompeu o ataque do oponente com o Forward Flip Knee, o oponente não pode executar o ataque declarado no ninja, que agora pulou para trás dele.

O Forward Flip Knee é uma Manobra Aérea.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Dois

**Handstand Kick (Touritsu Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

O ninja dobra o corpo, coloca as mãos no chão e joga os pés para cima em uma parada de mão (ou seja, ele planta bananeira). As pernas se abrem com a força do coice de uma mula, derrubando um oponente que esteja no ar para uma queda dolorosa, ou apenas acertando abaixo do queixo um oponente que esteja no chão.

Sistema: use os modificadores abaixo. Oponentes aéreos sofrerão um Knockdown além do dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

**Hurricane Kick (Tatsumaki Sempu Kyaku)**

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Esportes ●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4; Outros 5

Abraçando o poder brutal do furacão, o ninja se eleva no ar e gira como um ciclone. Conforme gira, seu pé abre um caminho mortal entre seus oponentes, ceifando-os como trigo diante de uma foice. Este movimento é um dos Jutsus preferidos de Rock Lee

Sistema: um personagem que esteja executando este golpe pode avançar todo o seu Movimento em hexágonos, mas deve viajar em uma linha hexagonal reta. Cada vez que entra em um novo hexágono, qualquer pessoa que esteja ali ou em um dos seis hexágonos adjacentes deve Absorver o rolamento de dano do Hurricane Kick. O ninja deve fazer um rolamento de dano separado para cada pessoa atingida.

Qualquer que seja o dano, qualquer pessoa ao alcance do chute é jogada a um hexágono de distância do ninja (ou jogada para trás, na direção de onde o ninja veio, se a vítima estiver no mesmo hexágono que ele).

Depois que todos os rolamentos de dano estejam resolvidos, o ninja pode avançar novamente. Para cada hexágono movido os rolamentos de dano são calculados novamente.

Este processo continua até que o personagem decida parar de se mover ou gaste todo o seu Movimento. Então, um personagem com Hurricane Kick pode se mover até um único oponente e continuar a jogá-lo para trás hexágono a hexágono, infligindo dano a cada vez, até gastar seu Movimento total em hexágonos.

Oponentes que bloqueiem podem continuar a usar seu Bloqueio contra cada rolamento de dano. Danos múltiplos não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente. Hurricane Kick é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: -1

Movimento: -1

### Lightning Leg (Raikou Ashi)

Pré-requisitos: Chute ●●●, Double-Hit Kick

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 5

Vítimas que sofreram esta manobra informam ter ouvido um som alto como um vendaval quando o pé do atacante correu pelo ar, atingindo por todos os lados. Este som segundo as vítimas foi rapidamente seguido por uma perda de consciência.

Ninjas com a capacidade de desferir o Lightning Leg melhoraram sua habilidade de chute até quase a perfeição. Eles podem desferir dúzias de chutes pelo ar num piscar de olhos.

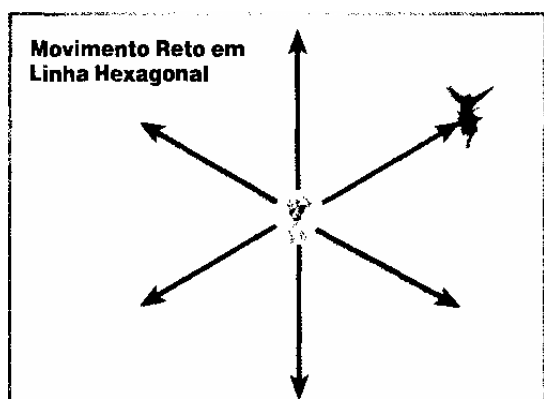
Sistema: quando usar esta manobra, o ninja deve permanecer de pé em um lugar conforme escolhe um oponente sobre o qual desferirá seu vendaval de chutes. O atacante faz três testes consecutivos de dano usando os modificadores abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: Nenhum



**Movimento reto em linha hexagonal é usado para Jutsus como o Hurricane Kick, Whirlwind Kick, Rolling Attack e muitos outros. O personagem pode se mover apenas em uma das linhas retas mostradas.**

### Reverse Frontal Kick (Haimen Seikouhou Kyaku)

Pré-requisitos: Chute ●●, Double-Hit Kick

Pontos de Poder: Taijutsu 1; Outros 3

O ninja executa um falso chute ao lado da cabeça do seu oponente, então chuta reversamente com um movimento perspicaz, levando seu calcanhar até a parte de trás da cabeça do oponente.

Sistema: O Reverse Frontal Kick funciona como um chute normal, usando os modificadores abaixo. O chute ignora Manobras de Bloqueio.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: -1

### Scissor Kick (Aori Ashi)

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 4

O lutador avança e executa uma cambalhota para frente, e seus dois pés se encarregam do resto: dois chutes, um alto e outro baixo.

Sistema: O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo. É uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +3

### Slide Kick (Suberu Kyaku)

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

Alguns ninjas desenvolveram chutes deslizantes para derrubar oponentes atingindo-os nas pernas. Da posição de guarda, o ninja se abaixa, desliza uma distância impressionante e chuta os pés da vítima.

Sistema: além do dano normal, a vítima de um Slide Kick bem sucedido sofre um Knockdown (derrubada), a menos que esteja bloqueando.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: +1

### Spinning Foot Sweep (Bouseki Ashi Haku)

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●, Foot Sweep

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Este movimento é quase idêntico ao Foot Sweep normal, exceto que o ninja faz um giro de 360° ao redor de si mesmo com a perna de chute esticada, derrubando todos que estejam por perto. Esta manobra é às vezes chamada por praticantes de Taijutsu de cauda do tigre, ou golpe com a cauda do dragão.

Sistema: o ninja rola para dano contra qualquer um que esteja em seu hexágono ou nos seis hexágonos adjacentes a ele. Qualquer vítima que sofre dano também sofre um Knockdown (a menos que a vítima estivesse bloqueando).

O Spinning Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: Nenhum

### Stepping Front Kick (Fumidai Seikou Kyaku)

Pré-requisitos: Chute ●●●, Double-Hit Kick

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3, Outros 4

Este chute requer uma elaborada coordenação motora e pernas fortes. O ninja avança com uma passada rápida em direção ao oponente e desfere uma joelhada para cima. Isso força o oponente a recuar e abre espaço para um rápido chute frontal com a mesma perna. O oponente é, portanto, atingido duas vezes.

Sistema: o ninja deve se mover para o mesmo hexágono que seu oponente, e então fazer o teste de dano para a joelhada. A força da joelhada joga o

oponente para trás em um hexágono. O ninja pode então fazer o segundo teste de dano quando para o chute rápido.

Se o ninja não tiver movimento o bastante para alcançar o hexágono do oponente, ainda poderá atingi-lo com o chute frontal rápido se conseguir alcançar um hexágono adjacente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +1

### Tiger Knee (Tora Hiza)

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4, Outros 5

O lutador começa agachando-se, como um tigre preparando-se para avançar em sua presa, e pula com o joelho em seu oponente.

Sistema: Essa é uma Manobra Aérea que pode se esquivar de projéteis da mesma forma que o Jump.

Causa Knockdown se causar Dano.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: +2

Movimento: +0

### Whirlwind Kick (Senpū Arashi Kyaku)

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Esportes ●●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4; Outros 6

Esta manobra requer atletismo e habilidade de chutes sobre-humanos. O ninja chuta para cair em uma parada de mão (planta bananeira) e então se lança em um tornado de chutes, parecendo quase voar (de cabeça para baixo!) contra seus oponentes.

Sistema: o Whirlwind Kick funciona quase como o Hurricane Kick, mas seus modificadores são diferentes, tornando-o uma manobra de começo mais lento, mas de golpes mais fortes. Como o Hurricane Kick, o Whirlwind Kick é uma Manobra Aérea.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -1

### Wounded Knee (Teoi Hiza)

Pré-requisitos: Chute ●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

A manobra Wounded Knee é um chute baixo e poderoso em que o ninja atinge com a canela a parte exterior da coxa do oponente, visando o nervo femural. Este golpe enfraquece a perna do oponente, provocando dificuldade de se mover ou chutar.

Sistema: além do dano normal, o ataque Wounded Knee faz com que a vítima sofra, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento de todas as manobras e -2 na Velocidade de todas as Manobras de Chute.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: -1



## BLOQUEIO

Se você não souber como se defender, não irá durar muito no mundo de Naruto. Muitos ninjas se contentam com as formas básicas de bloqueio, preferindo estilos mais agressivos de combate. Logo, relativamente poucos Jutsus foram desenvolvidos para dar a um ninja melhores capacidades de defesa.

De qualquer forma, elas existem, e os ninjas que as dominam as valorizam muito. Inclusive sendo de domínio de poucas técnicas tidas como Defesas Absolutas

A menos que seja dito o contrário, o ninja ainda ganha seu bônus de +2 na Velocidade por bloquear no turno seguinte ao que tenha executado um Bloqueio ou um Jutsu de Bloqueio.

### Body Replacement Technique (Kawarimi no Jutsu)

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Esportes ●●, Henge no Jutsu

Pontos de Jutsu: Genjutsu 1, Outros 2

Quando em perigo, o ninja põe algo no lugar dele, não se machucando. Normalmente se põe madeira com Henge no Jutsu transformado no ninja, ou qualquer outra coisa. Esta manobra já salvou mais de uma vez, os ninjas mais fortes da morte certa.

Sistema: Caso interrompa um oponente, o ninja ilude o oponente com um Henge, enquanto move-se para um ponto seguro. O oponente atinge o Kawarimi com a totalidade de seu golpe, inclusive pagando todos os custos, como Chakra e Força de Vontade.

Ao término do movimento, devido à sua incrível velocidade, qualquer personagem que queira alvejar este ninja com uma habilidade ou manobra deve passar antes em um teste de Percepção + Perspicácia (Dificuldade 7) e obter pelo menos 1 sucesso.

Apesar de ser um Jutsu de Bloqueio, o Kawarimi funciona inclusive contra Jutsus de Apresamento. Kawarimi no Jutsu é uma Manobra de Interrupção.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +3

### Damage Absorption Technique (Higai Douka no Jutsu)

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●●●, Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4; Outros 5

O ninja se utiliza da força de seu Chakra para impedir que qualquer ataque seja capaz de feri-lo. Sendo inclusive capaz de armazenar o Chakra absorvido do oponente.

Sistema: O ninja se coloca em posição de bloqueio e além de acrescentar o seu Bloqueio em sua Absorção, após o oponente fazer a avaliação de dano, o ninja testa Vigor + Bloqueio, cada sucesso neste teste permite ao ninja anular 1 ponto de Dano causado pelo oponente. Caso o ninja utilize esta técnica para absorver um Jutsu que tenha o dispêndio de Chakra como custo, cada Dano anulado dá ao ninja um ponto de Chakra ao seu total temporário, não podendo exceder ao seu nível permanente. Todo o Chakra restante absorvido é desperdiçado.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

### Deflecting Punch (Igamuken)

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Soco ●, Punch Defense  
Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

O Taijutsu é famoso por seus rápidos contra-socos, que desviam o soco de um oponente ao mesmo tempo em que o próprio ninja está atacando. Quando o ninja vê seu oponente socando, ele contra-ataca com o seu próprio soco, desviando o soco do oponente com seu braço enquanto seu punho continua em frente para atingi-lo.

Sistema: o ninja deve interromper uma manobra de Soco do oponente. O oponente testa dano para seu soco, mesmo tendo sido interrompido. O ninja ganha o total da sua Absorção de Bloqueio para absorver o dano do oponente. O bloqueio da manobra é útil apenas contra as Manobras Básicas de Soco e Jutsus de Soco; se o oponente usa qualquer outra Técnica, o ninja não ganha nenhum bônus de bloqueio para seu total de Absorção (mas ainda pode atingir o oponente com o seu contra-soco).

Uma vez que o oponente tenha feito seu dano, o ninja imediatamente o atinge com seu contra-soco, a menos que ele tenha sido atordoado (dizzied), jogado para trás ou derrubado (knocked down). O ninja calcula o dano usando sua Técnica de Soco.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: +0

Movimento: Nenhum

### Earth Element: Mud Defense (Doton: Doryuuheki)

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Focus ●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 2, Outros 3

Depois de bater no chão, uma parede defensiva vai se levantar, protegendo o usuário e quem estiver atrás dela.

Sistema: O ninja consegue erguer uma parede com uma extensão em hexágonos igual à técnica de Bloqueio do ninja, que pode tomar o formato e direção que o ninja quiser contando que não invada o hexágono de nenhum outro personagem. A parede confere a quem estiver atrás dela um bônus em

absorção igual à técnica de Bloqueio + Afinidade Elemental do ninja que a evocou.

O ninja não ganha um bônus de +2 na Velocidade para bloqueios no turno seguinte ao que usou este Jutsu.

Caso o ninja pague o custo adicional de 1 ponto de Força de Vontade, este Jutsu pode ser usado como uma Manobra de Interrupção (além do custo para abortar a atual manobra e usar esta).

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### Energy Reflection (Uchi Hatsu Touei)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Missile Reflection

Pontos de Jutsu: Ninjutsu, Combate Armado 3;

Taijutsu 4; Outros 5

Uma vez que um ninja tenha dominado a arte de apanhar e arremessar de volta objetos físicos, ele pode usar a mesma coordenação física para refletir ataques energéticos. Esta manobra fenomenal também requer alto grau de controle sobre o próprio Chakra. O ninja deve instantaneamente evocar a energia em suas mãos para "pegar" a energia projetada contra ele e refleti-la.

Sistema: esta manobra é similar a Missile Reflection, exceto que o ninja pode refletir qualquer tipo de projétil energético ou místico, como uma bola de fogo, um disparo elétrico ou uma adaga de gelo. O ninja deve gastar um ponto do seu próprio Chakra para cada projétil refletido e obter dois ou mais sucessos em um teste de Raciocínio + Focus para mensurar e refletir o padrão de energia do projétil.

Se o projétil for redirecionado contra outra vítima, infligirá o mesmo dano que teria sido infligido ao ninja que o refletiu.

Caso o ninja pague o custo adicional de 1 ponto de Força de Vontade, este Jutsu pode ser usado como uma Manobra de Interrupção (além do custo para abortar a atual manobra e usar esta).

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### Explosive Body Replacement Technique (Bakuretsu Kawarimi no Jutsu)

Pré-requisitos: Kawarimi no Jutsu

Pontos de Jutsu: Qualquer Estilo 2

Usando uma agilidade fenomenal e um pouco de seu arsenal de tarjas explosivas, o ninja é capaz de deixá-las de presente juntamente com o seu Kawarimi, tornando uma técnica defensiva em armadilha mortal.

Sistema: Este Jutsu funciona exatamente como o Kawarimi no Jutsu normal, mas seu uso requer o gasto de uma ou mais tarjas explosivas, a critério do jogador. As mesmas deverão ser detonadas pelos métodos normais (ver o Capítulo 9 – Equipamentos, para maiores detalhes). O Dano também é determinado pelo tipo de tarja que é usada nesta técnica. O custo básico é o mesmo para o Kawarimi normal + o custo para detonar as tarjas.

Custo: 1 Chakra (Ver descrição acima)  
 Velocidade: +3  
 Dano: Variável (Ver descrição acima)  
 Movimento: +3

### **Kick Defense (Kyaku Bouei)**

Pré-requisitos: Bloqueio ●●  
 Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 1

Um ninja que pode adivinhar o próximo movimento do oponente sempre tem uma clara vantagem, a menos que adivinhe errado! O que não acontece com os Uchiha...

Kick Defense incorpora movimentos que ajudam o ninja a se defender de um oponente que ataca com os pés e joelhos. Porém, como o ninja se concentra nos pés do oponente, se torna mais vulnerável a um soco ou um disparo de um ataque de Focus.

Sistema: esta manobra funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o ninja tem +4 para Absorver chutes (incluindo Jutsus de Chute) e -2 para Absorver dano de qualquer outra Técnica. Este modificador de Absorção é adicionado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do ninja. Este Jutsu não é uma Manobra de Interrupção.

Caso o ninja pague o custo adicional de 1 ponto de Força de Vontade, este Jutsu pode ser usado como uma Manobra de Interrupção (além do custo para abortar a atual manobra e usar esta).

Custo: Nenhum  
 Velocidade: +4  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: Nenhum

### **Maka Wara**

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu, Ninjutsu 3; Outros 4  
 Enquanto o Taijutsu possui métodos de treinamento para tornar os ossos e superfícies dos corpos dos ninjas tão duros quanto o ferro, o Ninjutsu se utiliza da força do Chakra para tornar seus corpos feitos de ferro, pedra, madeira... Esse treinamento, chamado Maka Wara em japonês, envolve golpear com as mãos, antebraços, canelas, etc., superfícies cada vez mais duras: madeira acolchoada, madeira nua, tijolos, pedra e, finalmente, metal. Os repetidos golpes fazem com que os ossos do ninja endureçam ao longo do tempo. O treinamento é facilitado por uma fórmula secreta feita à base de ervas, chamada Dit da Jow em chinês. O remédio ajuda a curar os ferimentos que se formam nos braços e pernas, fazendo com que possam treinar novamente no dia seguinte.

Ninguém gosta de socar ou chutar uma barra de ferro, mas é essencialmente isto que um ninja deve fazer para sobrepular um mestre de Maka Wara.

Sistema: Personagens que possuam Maka Wara não precisam preencher uma Carta de Combate para o poder. Ao invés disso, eles evocam o poder toda vez que usam uma Técnica de Bloqueio contra um soco, chute ou um Jutsu de Esportes. O ninja com Maka Wara recebe dano normal, mas faz imediatamente um teste de dano contra seu oponente, que acabou de se

ferir ao atingir seus braços e pernas duros como ferro! O defensor rola para dano usando uma Parada de Dados igual à sua Absorção -3. O total de Absorção do atacante é então subtraído. Se o defensor é atacado com uma arma ou uma Técnica de Apresamento, o atacante não recebe dano.

Custo: Nenhum  
 Velocidade: Veja descrição acima  
 Dano: Veja descrição acima  
 Movimento: Veja descrição acima

### **Missile Reflection (Tobidougu Touei)**

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●●  
 Pontos de Jutsu: Combate Armado, Taijutsu 2, Outros 3

Ninjas que estudaram mais profundamente os detalhes dos movimentos de esquiva e deflexão são capazes de agarrar flechas no ar, e segurar entre as palmas das mãos kunais que tenham sido atiradas contra eles. Frequentemente, o ninja enviará a arma arremessada de volta contra aquele que a arremessou em um único fluido movimento de agarrar-e-jogar.

Sistema: Quando esta manobra é usada, o ninja se posiciona para interceptar quaisquer objetos arremessados ou disparados contra ele. Se este tipo de ataque for dirigido a ele, o ninja tem uma chance de agarrar o projétil e arremessá-lo contra o atacante ou em qualquer outra direção. O ninja deve fazer um teste de Destreza + Arremesso (dificuldade 6) para agarrar o projétil. Armas arremessadas como kunais, shurikens e pedras exigem um sucesso para serem interceptadas. Projéteis de armas como arcos e fundas exigem dois sucessos. E disparos de Jutsus especiais de Arremesso exigem três sucessos para serem defletidos.

Se o projétil for refletido contra outra pessoa, a vítima sofrerá o mesmo dano que o projétil teria causado no alvo original.

O ninja pode refletir qualquer número de projéteis direcionados contra ele durante o turno. Sim, qualquer número (2, 3, 6, 10...).

Custo: Nenhum  
 Velocidade: +3  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: -1

### **Punch Defense (Ken Bouei)**

Pré-requisitos: Bloqueio ●●  
 Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 1

De forma similar ao Kick Defense, o Punch Defense incorpora uma variedade de esquivas e movimentos defensivos contra socos, mas deixa abertura contra outros ataques.

Sistema: funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o ninja tem +4 para Absorver socos (incluindo Jutsus de Soco) e -2 para Absorver qualquer outro tipo de manobra. Este modificador de Absorção é somado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do ninja. Este Jutsu não é uma Manobra de Interrupção.

Caso o ninja pague o custo adicional de 1 ponto de Força de Vontade, este Jutsu pode ser usado como uma Manobra de Interrupção (além do custo

para abortar a atual manobra e usar esta).

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### San He

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Focus ●●, Afinidade

Elemental (Terra) ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Taijutsu 4, Outros 5

Alguns estilos ensinam a seus praticantes a habilidade de enraizar seus corpos no solo usando sua energia Chakra interior. Esta mesma energia pode ser espalhada por toda a superfície do corpo, fazendo com que todos os músculos enrijeçam. Esta postura rígida e irremovível é parte da forma San He. Outros estilos se referem a ela por nomes diferentes. Quando um ninja assume esta postura, seu corpo se torna como um único sólido pedaço de ferro — irremovível e resistente a todos os ataques.

Sistema: quando executa o San He, o personagem adiciona o dobro da sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção. Por exemplo, um personagem com Vigor 3 e uma Técnica de Bloqueio de 4 terá um total de Absorção de 11 no turno em que usar o San He.

Além disso, o personagem usando San He não pode ser derrubado (knocked down), exceto por uma Manobra de Apresamento, nem jogado para fora de seu hexágono. A postura San He enraíza o ninja no solo, e nem poderes especiais como o Hurricane Kick e o Dragon Punch conseguirão jogá-lo para trás. Contra objetos realmente grandes que estejam em movimento, como pedras rolando em uma avalanche, o Narrador pode pedir que o ninja faça um teste de Força + Bloqueio para se manter no lugar. Quanto maior o objeto, mais sucessos o ninja precisa obter em seu teste (uma pedra isolada pode exigir quatro sucessos, mas uma avalanche pode exigir sete sucessos).

O ninja não ganha um bônus de +2 na Velocidade para bloqueios no turno seguinte ao que usou o San He.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

## APRESAMENTO

Todas estas manobras envolvem agarrar o oponente e então fazer algo com ele. Jogar o oponente para o outro lado do campo de batalha espremê-lo até acabar com ele, ou até mesmo mordê-lo. Lembrem-se, todas as manobras de Apresamento requerem que primeiro o atacante se mova para o hexágono do oponente.

Há também Apresamentos que são executados através de Ninjutsus e o ninja não precisa invadir o hexágono do oponente, mas o oponente deve estar dentro do alcance do Jutsu.

Apresamentos são explicados com maiores detalhes no Capítulo Sete. Lá você também verá como os Apresamentos Sustentados funcionam.

### Air Suplex (Kakuu Suu Purekkusu)

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●●, Jump, Suplex

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 3

Como no Suplex, o atacante agarra a vítima, mas a diferença é que ele pode executar isso após um salto, surpreendendo a vítima no ar.

Sistema: Funciona de forma igual ao Air Throw, exceto que o atacante e o alvo terminam o turno no hexágono em que se encontraram.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: +0

### Air Throw (Kakuu Nageru)

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●, Jump, Throw

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

Alguns ninjas são conhecidos por saltar no ar para agarrar um oponente aéreo, apressá-lo como um gavião pegando um pombo e arremessá-lo no chão. Alguns ninjas também apressam oponentes e caem sobre eles, enquanto outros ainda preferem a finesse de arrancar seus oponentes do ar e jogá-los de cabeça no chão.

Sistema: para executar esta manobra durante um combate, o ninja deve interromper a manobra de Jump de outro personagem, ou deve interromper logo após qualquer outro oponente ter usado uma manobra similar ao Jump (como um Vertical Rolling Attack, Dragon Punch, Flying Heel Stomp, etc.). O ninja deverá então saltar para o mesmo hexágono em que sua vítima aérea está e executar a projeção. Se conseguir causar dano, o ninja poderá escolher qualquer ponto dentro de um alcance de três hexágonos para depositar sua vítima. Além do dano normal, a vítima sofre um Knockdown. Depois de executar a projeção, o atacante poderá usar o Movimento que ainda tiver.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +5

Movimento: +0

### Back Breaker (Haibu Uranami)

Pré-requisitos: Apresamento ●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2, Outros 3

O ninja agarra o oponente, vira seu corpo e o projeta para que caia batendo a cabeça e as costas no chão. Simples e eficaz.

Sistema: o oponente sofre um Knockdown além do dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano; +3

Movimento: Um

### Back Roll Throw (Haibu Korogasu Nageru)

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Chute ●, Esportes ●, Throw

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Esta manobra é uma versão avançada da manobra Throw. Em vez de usar os ombros ou quadril para projetar um oponente, o ninja rola para trás no chão, colocando um pé no peito do oponente para jogá-lo para trás. A vítima do Back Roll Throw é jogada por cima da cabeça do ninja e cai de costas no chão.

Sistema: o movimento é mais rápido que o Throw básico, e o oponente pode ser jogado mais longe. A vítima pode ser projetada a um número de hexágonos igual à Força + Chute, do atacante. O oponente sofre Knockdown, além do dano listado.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

### **Bear Hug (Kuma Dakisukumeru)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Pegue aquele pequeno e irritante ninja e esmague-o contra o peito até rachar seus ossos. Muitos ninjas corpulentos estão sempre prontos para usar o bom e velho Bear Hug, e alguns ninjas não tão corpulentos resolveram adotá-lo também.

Sistema: o Bear Hug é um Apresamento Sustentado.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

### **Brain Cracker (Nouzui Uchikudaku)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Soco ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Derrotar um oponente não é o bastante para alguns ninjas. Eles querem enfiar algum juízo nos cérebros de seus oponentes. Um ninja empregando o Brain Cracker segura o cabelo, orelhas ou nariz do oponente, puxa a cabeça dele para baixo, e então desferir uma chuva de socos no crânio ou cotoveladas na face.

Sistema: este é um Apresamento Sustentado que permite ao ninja socar um oponente apresado a cada turno em que o apresamento é mantido. O dano é baseado na Técnica de Soco em vez de Apresamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um

### **Chakra Absorption Technique (Chakra Kyuuin no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Apresamento ●●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico, Ninjutsu 4, Outros 5

É uma técnica especial usada para sugar o Chakra do oponente. São poucos os ninjas que possuem este tipo de técnica, sendo o único conhecido, o ninja da Vila do Som Akudou Yoroï.

O ninja avança sobre seu oponente e o imobiliza.

Então começa a utilizar a força de seu Chakra para enfraquecer e roubar o Chakra de seu oponente.

Sistema: O ninja invade o hexágono do oponente e o apresa. A partir daí o ninja poderá absorver o Chakra do oponente para cada ponto de dano conseguido

neste Jutsu. A Absorção da vítima é baseada em Inteligência. Nenhum dano real é causado. A vítima não pode perder mais Chakra do que ela possuir no momento. O ninja só pode absorver Chakra o suficiente para completar o seu próprio Chakra permanente, o restante é disperso e este Jutsu cessa imediatamente. O Dano deste Jutsu é calculado usando a Inteligência + Focus + Modificador da Manobra. Este Jutsu é um Apresamento Sustentado.

Exemplo: Yoroï consegue apresar Sasuke com este Jutsu. Yoroï possui um nível permanente de Chakra igual a 15 e atualmente está com 10 de Chakra em sua reserva e Sasuke possui 12 de Chakra em sua reserva. Contando que a Absorção de Sasuke é igual a sua Inteligência 4, Yoroï rola 8 dados para testar o “dano” e obtém 4 sucessos, retirando esta quantidade de Chakra de Sasuke e adicionando ao seu próprio. Sasuke perde a disputa de Força e o Apresamento continua. Yoroï paga o custo para sustentar o Jutsu ficando com 13 de Chakra em sua reserva. Yoroï rola o “dano” e obtém incríveis 6 sucessos, retirando esta quantidade de Sasuke que agora está com 2 de Chakra em sua reserva. Yoroï absorve 2 dos 6 de Chakra obtidos e 4 deles se dispersam, impedindo Yoroï de sustentar o Jutsu finalizando a manobra.

Custo: 1 Chakra por turno sustentado.

Velocidade: -1

Dano: +2 (Ver descrição acima)

Movimento: -2

### **Disengage (Hazusu)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Essa manobra utiliza a flexibilidade e rapidez do lutador, habilitando-o a se livrar de um agarrão de um oponente.

Sistema: Um lutador pode usar essa manobra durante qualquer turno em que estiver preso num Apresamento Sustentado. Quando executar, o personagem rola uma segunda tentativa para escapar do golpe. Entretanto, para esse segundo rolamento o lutador rola sua Destreza contra a Força do oponente. Se escapar e ainda tiver Movimento sobrando, o personagem pode se mover para longe do oponente.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

### **Dislocate Limb (Tachinoka Seru Shi)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

Pulando para frente o lutador agarra firmemente com ambas as mãos o braço do oponente. Ele coloca seu pé no tórax do oponente e puxa com toda sua força para trás. Esse puxão desloca a junta do ombro do oponente, causando dor inacreditável e imobilizando o braço.

Pouco dano é causado pela manobra, mas é muito efetiva contra oponentes especializados em socos.

Sistema: Uma vítima dessa Manobra ganha uma



penalização de -3 de Velocidade para todas as suas Manobras pelos próximos turnos. Seus socos, além dessa penalização ainda possuem -2 de Dano. Um personagem pode gastar 1 turno recolocando o braço no lugar, ou apenas usar chutes (ainda com -3 de Velocidade) até ter tempo para isso.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +1

### Double Suplex (Bai Suu Purekkusu)

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●, Suplex

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3, Outros 5

Um movimento esmagador que pode decidir facilmente uma luta. O ninja começa com um Suplex normal, mas com a força da colisão do oponente no chão, o ninja mantém o apresamento e gira seu corpo e do oponente para um no Suplex, finalizando o movimento e o oponente.

Sistema: esta manobra é idêntica ao Suplex, exceto que os ninjas terminam o movimento a um hexágono extra de distância quando aterrissam do segundo impacto. O ninja faz dois testes de dano usando os modificadores abaixo. A vítima também sofre um Knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um

### Earth Element: Decaptation of the Double Suicide Technique (Doton: Shinjuu Zanshu no Jutsu)

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Elemental Stride (Terra).

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 5

Saindo debaixo da terra, o ninja enfia o corpo do inimigo embaixo da terra, deixando só a cabeça dele para fora.

Sistema: Só pode ser utilizado em um turno seguinte ao ninja ter utilizado o Jutsu Elemental Stride. O ninja deve estar no mesmo hexágono do seu oponente. Este Jutsu é um Apresamento Sustentado, e para livrar-se dele o oponente deve fazer um teste de Força contra o Focus do ninja. O Jutsu Grappling Defense não adiciona nenhum bônus a absorção do oponente. Para livrar-se deste Jutsu oponente testa sua Força contra uma Força igual a 5 (independente do nível da Força do ninja). O oponente só irá desprender-se completamente deste Jutsu ao conseguir 10 sucessos em um teste resistido. Ao completar 5 sucessos o oponente estará com metade de seu corpo liberto, o que lhe permitirá usar alguns de seus Jutsu e até mesmo bloquear. Enquanto não estiver completamente liberto o oponente não poderá usar Jutsus de Chute, Esportes ou qualquer Jutsu que seja necessário mover-se ou usar as pernas. Apesar de ser um Apresamento Sustentado o ninja pode executar outros Jutsus livremente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: +1

### Grappling Defense (Kakutou Bouei)

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 4

Ser capaz de se defender bem de um apresamento pode ser a diferença entre a vida e a morte em uma batalha.

Sistema: a manobra Grappling Defense funciona de forma similar a um Bloqueio, mas protege somente contra manobras de Apresamento. Um ninja empregando a Grappling Defense adiciona a sua Técnica de Apresamento ao seu Vigor para determinar sua Absorção total contra uma manobra de Apresamento. Por exemplo, Jiroubou apresa seu oponente e aplica um Bear Hug. O oponente está usando Grappling Defense, então soma seu Vigor 2 e sua própria Técnica de Apresamento 4 para obter uma Absorção total de 6 contra o dano da manobra Bear Hug de Jiroubou.

Grappling Defense pode até mesmo ser usada a cada turno por um ninja preso em um Apresamento Sustentado, minimizando, portanto, o dano infligido pelo apresamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### Head Bite (Atama Kui Tsuku)

Pré-requisitos: Apresamento ●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

Alguns ninjas têm algum tipo de vampirismo ou são simplesmente selvagens. É uma manobra chocante, mas alguns ninjas são conhecidos por saltar sobre seus oponentes e mordê-los no pescoço.

Sistema: este é um Apresamento Sustentado e inflige dano a cada turno em que é mantido.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +3

Movimento: Um

### Iron Claw (Tetsu no Tsume)

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu 4, Outros 5

O ninja rapidamente puxa seu oponente com uma das mãos e então coloca a outra mão sobre sua face, cada dedo penetrando em um ponto de pressão como as têmporas, sob a mandíbula, ou até mesmo nos olhos. A força bruta do aperto sobre a face causa dor intensa na vítima.

Ninjas treinam para a Iron Claw realizando uma variedade de exercícios para aumentar a força de sua pegada. Um dos mais populares é deixar cair e pegar tijolos de concreto: um ninja pega um bloco de concreto, ergue acima da cabeça, solta e então joga os braços para baixo para pegá-lo antes que atinja o chão. Agarrar o concreto pesado com rapidez dá uma força tremenda às mãos. Os ninjas então praticam bater palmas depois de soltar o concreto e então agarrá-lo antes que atinja o chão. O bater palmas é para aumentar a velocidade.

Sistema: Iron Claw é um Apresamento Sustentado que usa os modificadores listados abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade, apenas no primeiro turno.  
 Velocidade: +1  
 Dano: +4  
 Movimento: Um

### **Knee Basher (Hiza Kujiku)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Chute ●  
 Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3  
 Esta manobra lembra o Brain Cracker, exceto que o ninja segura a cabeça do oponente para baixo para acertá-la com joelhadas.  
 Sistema: esta manobra é um Apresamento Sustentado, o oponente é considerado Knocked Down e sofre penalidade de -2 na Velocidade no turno seguinte ao que se liberta (seja por vencer o teste de Força ou pelo desejo do ninja. O dano é baseado na Técnica de Chute em vez de Apresamento.

Custo: Nenhum  
 Velocidade: -1  
 Dano:+4  
 Movimento: Um

### **Neck Choke (Kubi o Shimeru)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●●  
 Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2  
 O ninja pega seu oponente e aplica um estrangulador Neck Choke. Ninjas grandes como Jiroubou preferem levantar seus oponentes do chão enquanto aplicam o apresamento.

Sistema: o Neck Choke é um Apresamento Sustentado.  
 Custo: Nenhum  
 Velocidade: -1  
 Dano:+3  
 Movimento: Um

### **Ninja Bear Crusher (Ninja Kuma Kujiku)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Esportes ●●, Back Breaker  
 Pontos de Jutsu: Taijutsu 5  
 Esta manobra foi feita especialmente para aqueles ninjas grandes que ficam constantemente irritados pelo fato de que ninjas menores e mais ágeis batem e depois fogem. O resultado é um grande estrago.  
 Sistema: o ninja corre a toda velocidade para o hexágono do oponente, o segura, inverte-o e salta no ar. Durante o salto, o ninja ajusta seu apresamento para ter certeza de que a vítima cairá na posição do Back Breaker. Ele pode escolher qualquer lugar dentro de um alcance de três hexágonos para aterrissar. A vítima cairá em qualquer hexágono adjacente ao ninja. Além do dano, a vítima sofre um Knockdown.

O Ninja Bear Crusher é considerado uma Manobra Aérea durante o tempo em que o ninja e sua presa estão no ar.  
 Custo: 1 Força de Vontade  
 Velocidade: +0  
 Dano: +3  
 Movimento: +1

### **Pile Driver (Tsumu Otoshi)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●  
 Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 4

O Pile Driver é uma manobra avançada de apresamento que exige muito treino para ser executada contra um oponente vivo. O ninja deve inverter o corpo do oponente de forma que sua cabeça fique entre as pernas do ninja, e as pernas do oponente se estendam acima da cabeça do ninja. O ninja então pula para cima e levanta as pernas para cair sentado. Quando ambos aterrissam, a cabeça da vítima atinge o solo primeiro.

Sistema: a vítima de um Pile Driver também sofre um Knockdown.  
 Custo: Nenhum  
 Velocidade: -2  
 Dano:+4  
 Movimento: Um

### **Sleeper (Kubi O Rokku)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●●  
 Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3  
 O ninja apresia seu oponente e rapidamente posiciona-se atrás dele, simultaneamente prendendo seus braços envolta do seu pescoço e cabeça. Nas posições ele massageia os pontos de pressão no escalpo e comprime a artéria que envia sangue para o cérebro. Eventualmente a falta de circulação causa a perda de consciência do oponente.

Sistema: Se o personagem puder manter o oponente por três turnos, incluindo o primeiro, ele automaticamente atordoará o oponente. É um Apresamento Sustentado.  
 Custo: 1 Força de Vontade somente no primeiro turno  
 Velocidade: -1  
 Dano: +2  
 Movimento: Um

### **Spinning Pile Driver (Bouseki Tsumu Otoshi)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Esportes ●●●, Jump, Pile Driver  
 Pontos de Jutsu; Taijutsu 4; Outros 6  
 Esta é uma versão avançada do Pile Driver normal. O ninja pega seu oponente como em um Pile Driver e salta o mais alto que pode e ao descer em direção ao solo ele gira junto com o seu oponente, desorientando-o, causando um dano fenomenal em sua vítima.  
 Sistema: a vítima sofre um Knockdown além do dano normal, e quica após o impacto caindo a três hexágonos de distância (o atacante escolhe a direção).

O Spinning Pile Driver pode ser usado como um Jump para interromper e se esquivar de ataques de projéteis. Esta manobra conta como uma Manobra Aérea quando o ninja pega seu oponente e começa seu giro no ar.  
 Custo: 2 Força de Vontade  
 Velocidade: -2  
 Dano: +7  
 Movimento: Dois

### **Storm Hammer (Tettsui Arashi)**

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●●, Esportes ●●●, Jump  
 Pontos de Jutsu: Taijutsu 5  
 O ninja segura a cabeça do oponente com uma das mãos, salta no ar, gira o braço (e o oponente!) em um

grande círculo e então esmaga a cara do oponente contra o chão. Pouquíssimos conseguem se levantar depois disso.

Sistema: conforme acontece com todos os Jutsus de Apresamento, o ninja deve se mover para o mesmo hexágono onde está o oponente. O ninja pode escolher aterrissar a até três hexágonos de distância. O oponente sofre um Knockdown além do dano. Ninja e oponente terminam o turno no mesmo hexágono.

Uma vez que o ninja tenha agarrado seu oponente e saltado no ar, o Storm Hammer é considerado uma Manobra Aérea até que ambos aterrissem. Esta manobra pode ser usada para interromper e, possivelmente, se esquivar de um ataque de projéteis (veja a Manobra de Esportes Jump).

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +7

Movimento: Um

### Suplex (Suu Purekkusu)

Pré-requisitos: Apresamento •

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

O Suplex é uma manobra de Apresamento relativamente rápida. O ninja salta para frente, segura seu oponente e então torce o corpo para cair de costas. Arqueando as costas, o ninja bate com a cabeça do oponente no chão, prensando-a e, simultaneamente, amortecendo a própria queda.

Sistema: vítimas do Suplex também sofrem um Knockdown. A vítima cai a um hexágono da posição original (o atacante escolhe qual).

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um

### Thigh Press (Shimetsukeru Momo)

Pré-requisitos: Apresamento ••, Esportes ••

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 3

Esta manobra também é chamada de Reverse Suplex.

O ninja começa saltando para os ombros do oponente, travando as pernas atrás de suas costas e prendendo a cabeça do oponente entre as coxas. O ninja então joga seu peso para trás, dobrando o oponente. Enquanto faz isso, executa uma meia cambalhota e cai de bruços no chão: o oponente é puxado e cai de cabeça no chão.

Sistema: além do dano normal, o oponente sofre um Knockdown. O ninja troca de hexágono com seu oponente, a menos que ambos tenham começado no mesmo hexágono. Neste caso o atacante poderá escolher o hexágono adjacente no qual a vítima cairá.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

### Throw (Nageru)

Pré-requisitos: Apresamento •

Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 1

Esta técnica envolve usar os quadris, ombros e/ou os

braços para desequilibrar o oponente e alavancá-lo para uma queda.

Muitos conseguem projetar oponentes a mais de 5 metros pelo ar.

Sistema: Se a manobra for bem sucedida, o ninja poderá escolher o hexágono no qual seu oponente cairá após o Throw. Um ninja pode projetar um oponente a um número de hexágonos igual à sua Força. Por exemplo, Kakashi tem Força 5, então pode projetar um oponente a até cinco hexágonos. O oponente cai no hexágono designado e sofre um Knockdown. Os membros mais rápidos de um time freqüentemente projetam oponentes para seus colegas mais lentos e mais fortes, que então acabam com o infeliz com uma esmagadora manobra.

O dano de um Throw é na verdade infligido quando o oponente cai de encontro ao solo, parede, outro ninja, etc. Se a vítima é jogada sobre outro ninja, o ninja atingido também sofre dano. Role o dano baseado no Vigor do personagem projetado, menos a Absorção total do personagem atingido (Vigor ou Vigor + Bloqueio). Por exemplo, Chouji projeta Jiroubou em um hexágono onde Sakon está de pé. O Vigor de Jiroubou é 7 (ele é um cara grande!) e a Absorção total de Sakon é igual a seu Vigor 4 (teria sido maior se ela estivesse Bloqueando). Então o jogador de Chouji rola 7-4=3 dados de dano para Sakon.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Um

## ESPORTES

Todos os Jutsus de Esportes usam a Técnica Esportes do ninja para calcular seu dano (Força + Técnica de Esportes + Modificador da Manobra; veja Capítulo Sete para maiores informações).

### Air Smash (Kaku Uchikudaku)

Pré-requisitos: Esportes •, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Esta manobra é popular entre ninjas grandes porque usa seu peso para esmagar um oponente. O ninja salta bem acima da cabeça do oponente e então cai sobre ele. A maioria tende a cair em posição sentada, dando ao Air Smash o apelido "Butt Crush".

Sistema: o Air Smash é uma Manobra Aérea e, assim como Jump, pode ser usado para interromper ou se esquivar de ataques de projéteis. O ninja deve se mover em uma linha hexagonal reta quando executa esta manobra, e terminará o movimento no mesmo hexágono em que estava o oponente sobre o qual ele caiu.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -1

### Backflip (Baku Ten)

Pré-requisitos: Esportes •••

Pontos de Jutsu: Taijutsu, Jutsu Médico 2; Outros 3

Essa Manobra acrobática dá ao lutador uma excelente

manobra evasiva de recuo, muito semelhante às manobras executadas por diversos ginastas. O ninja começa pulando para trás, colocando as mãos no chão, pulando novamente para trás, recolocando os pés no chão e assim por diante, até terminar seu movimento.

Sistema: O personagem deve se movimentar em uma linha hexagonal reta. Durante essa Manobra, o lutador não pode ser atingido, somente antes ou depois.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

### Breakfall

Pré-requisitos: Esportes •

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Consiste na técnica de, ao ser arremessado, jogar o próprio corpo, rolando e amenizando o dano sofrido. É ótima para proteger o pescoço, que é uma parte muito vulnerável ao ser arremessado.

Sistema: Essa Manobra não requer uma Carta de Combate. Toda vez que o personagem sofrer qualquer Dano por impacto e queda (como Throw e similares), ele anula 1 ponto de Dano para cada sucesso no teste de Destreza + Esportes.

Custo: Nenhum

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### Displacement (Haiki Ryou)

Pré-requisitos: Bloqueio ••, Soco •, Esquives

Pontos de Poder: Taijutsu, Jutsu Médico 2; Outros 3

Esse movimento consiste numa rápida esquiva, onde o ninja desvia de um ataque inimigo, afastando-se do mesmo, para depois reaproximar e então executar um curto jab se o oponente estiver ao seu alcance. Muitos oponentes ficam intensamente frustrados por causa dessa evasão, que é comum entre os lutadores de Taijutsu.

Sistema: O ninja deve interromper a Manobra de seu oponente e aguardar que o mesmo mova-se para então desviar de seu inimigo, para um lado e aguardar então que o oponente complete sua manobra escolhida. Neste ponto o ninja inicia um contra-ataque ao aproximar-se novamente do oponente com o seu Movimento restante e desferir um soco. Essa manobra pode ser usada para se esquivar de projéteis.

A Técnica Soco do ninja é usada com o propósito de calcular o dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: -1

Movimento: +1

### Diving Hawk (Sensui Taka)

Pré-requisitos: Esportes •••, Focus •, Jump

Pontos de Jutsu; Taijutsu 4, Outros 5

A cura definitiva para depressões causadas por ninjas especialistas em projéteis. A manobra Diving Hawk permite que o ninja voe por cima dos projéteis lançados contra ele e então caia sobre o oponente que

está atacando, esmagando-o. O ninja salta no ar e posiciona seu corpo para planar, imitando um gavião que mergulha sobre a presa. Ele então mergulha para atingir a vítima com uma colisão total.

Sistema: Diving Hawk é uma Manobra Aérea. Começa como um Jump vertical e pode se esquivar de projéteis da mesma forma que um Jump. Em seguida, o ninja usa seu Movimento para entrar no hexágono do oponente e causar dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: +2

### Drunken Monkey Roll (Suiyo no Saru Korogasu)

Pré-requisitos: Esportes ••

Pontos de Jutsu; Taijutsu 1; Outros 2

Este movimento é próprio do estilo de Taijutsu chamado de Suiken, normalmente executado por Rock Lee, quando ele acidentalmente toma alguma bebida alcoólica. Rock Lee então fica tão bêbado que seus movimentos tornam-se erráticos, dificultando aos seus oponentes prever seu próximo golpe. É basicamente uma série de rolamentos evasivos.

Sistema: o Drunken Monkey Roll é uma boa manobra evasiva. Conta como uma Manobra de Agachamento porque permanece baixo e junto ao solo. Também pode ser usado para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (use as mesmas regras da Manobra Jump).

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

### Esquives (Waki Ni Yoru)

Pré-requisitos: Esportes ••, Bloqueio •

Pontos de Jutsu: Taijutsu, Jutsu Médico 1; Outros 2

O ninja usa simples posições de pés para sair do ataque, saindo do lugar que era o alvo.

Os ninjas médicos são treinados para perceberem os padrões de ataque de um oponente, para evitar serem atingidos.

Sistema: O lutador deve ter Velocidade para interromper o atacante. Quando o oponente ataca, o jogador usando o Esquives simplesmente se move em qualquer direção em dois hexágonos.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Dois

### Explosive Speed (Bakuhatsuryoku)

Pré-requisitos: Esportes •••••, Focus ••••, Afinidade Elemental (Vento ou Fogo) •••••

Pontos de Jutsu: Ninjutsu, Taijutsu 4, Outros 5

Este Jutsu foi desenvolvido por um ninja que era capaz de se mover a uma velocidade tão impressionante que o atrito de seu corpo com o ar era capaz de fazê-lo queimar sua própria pele. Então quando movia-se nesta velocidade ele passou a usar seu Chakra para proteger seu corpo e acabou criando um Jutsu devastador. O ninja desloca-se à toda

velocidade e usando a força de seu Chakra é capaz de explodir em chamas enquanto avança contra seus inimigos. Ninjas com afinidade com o Elemento Katon usa suas habilidades para aumentar sua temperatura corporal facilitando a combustão, enquanto os com Afinidade ao Elemento Fuuton o usa para aumentar o atrito com as moléculas do ar para a mesma finalidade.

Sistema: O ninja deve estar à pelo menos 3 hexágonos de um alvo para executar este Jutsu. O ninja deve mover-se em linha reta. Ao alcançar o 4 hexágono em sua movimentação, o corpo do ninja é coberto por chamas e por uma aura de Chakra, capaz de atear fogo à qualquer um que fique em seu caminho. Este Jutsu causa Knockdown em sua vítima, mesmo que ela esteja bloqueando. O ninja pode usar seu movimento restante para afastar-se de sua vítima.

Custo: 2 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +4

Movimento: +2

### **Flying Body Spear (Hikou Tai no Yari)**

Pré-requisitos: Esportes ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 4

Naruto parece ter uma interminável variedade de maneiras para usar seus clones e até o seu próprio como arma. Esta manobra requer que o ninja salte no ar e rodopie seu corpo como um torpedo giratório humano, enquanto desce sobre o oponente. Alguns gostam de descer atingindo com os pés, outros com os punhos ou a própria cabeça. Uma vez que o ninja desce com todo seu peso, o Body Spear inflige boa quantidade de dano.

Sistema: Flying Body Spear é uma Manobra Aérea que funciona como um Jump, permitindo se esquivar de ataques com projéteis. O ninja pode então espiralar para baixo e atingir qualquer oponente dentro do alcance do seu Movimento. Ele deve se mover em uma linha hexagonal reta e terminar seu movimento no hexágono diante da vítima.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +1

### **Flying Head Butt (Hikou Atama Tsuki)**

Pré-requisitos: Esportes ●●, Head Butt, Jump

Pontos de Jutsu; Taijutsu 2; Outros 3

Similar a Flying Body Spear, exceto que o ninja salta horizontalmente em relação ao oponente, atingindo-o primeiro com a cabeça.

Uma vez que o ninja não salta primeiro para cima, esta manobra é um pouco mais rápida que a Flying Body Spear, mas o vôo baixo da cabeçada não permite se esquivar de ataques com projéteis.

Sistema: Flying Head Butt é uma Manobra Aérea. O ninja deve se mover em uma linha reta no mapa hexagonal.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +3

### **Flying Heel Stomp (Hikou Kakato Fumitsukeru)**

Pré-requisitos: Esportes ●●, Chute ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 4

Este ataque aéreo de grande altitude usa o peso do ninja para cair como um martelo sobre o oponente. O ninja salta acima da cabeça do oponente e cai com os calcanhares sobre a cabeça ou ombros dele.

Além disso, o ninja pode usar seu oponente como base para saltar até uma distância segura após o ataque.

Sistema: o ninja pode interromper seu próprio movimento com um rolamento de dano e então terminar seu Movimento permitido após ter feito o dano. Por exemplo, Sakura, com uma Técnica de Esportes 4, tem um Movimento de 6 hexágonos quando usa o Flying Heel Stomp e pode parar em qualquer ponto do seu movimento para atacar um oponente. Ela decide saltar três hexágonos, pisotear Sasori e então terminar seu movimento a três hexágonos de distância. A única limitação é que o salto deve ser em linha reta do começo ao fim.

Flying Heel Stomp é uma Manobra Aérea e pode ser usado como o Jump, para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (assim como dar ao pretense atacante uma senhora dor de cabeça).

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +2

### **Jump (Kou Tobi)**

Pré-requisitos: Esportes ●

Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 1

Aos ninjas que pretendam sobreviver ao primeiro torneio Chuunin Shiken contra competidores mais perigosos, recomenda-se que conquistem a capacidade de saltar. Jump é uma manobra relativamente simples que permite saltar sobre ataques com projéteis (como Chakra Balls) e, com sorte, sair inteiro. Um ninja sortudo pode até calcular o seu Jump para saltar sobre o projétil e cair bem ao lado do oponente especialista em arremesso.

Um ninja pode saltar um metro no ar para cada ponto de Esportes. Então, um ninja com Esportes 3 pode saltar 3 metros no ar.

Sistema: um ninja pode usar uma carta de Jump juntamente com qualquer das Manobras Básicas de Soco, Chute, Armas Brancas, Arremesso ou pode usar apenas a própria carta. Usar a carta Jump sozinha indica que o ninja está simplesmente cruzando o campo de batalha com um salto. Quando usado somente um movimento, Jump pode ser uma Ação Interruptora (veja Capítulo de Combate).

Uma carta de Jump jogada em conjunto com uma Manobra Básica simboliza que o ninja saltou sobre o oponente para desferir o soco ou chute. Jogar a carta de Jump junto com a Manobra Básica transforma o soco ou chute padrão em uma Manobra Aérea. Para fins de Combos (Combos são explicados mais tarde neste capítulo), o ninja deve distinguir entre uma Manobra Básica e uma Manobra Básica jogada com a carta Jump. Esta distinção deve ser feita quando ele criar o Combo. Por exemplo, ele pode usar

o Roundhouse em um Combo ou, ao invés disso, pode criar um Combo usando Jumping Roundhouse. Sempre que um ninja usa uma carta de Jump com uma Manobra Básica, os modificadores da Manobra Básica são usados ao invés dos modificadores de Jump mostrados a seguir.

Se o ninja planeja se esquivar de um ataque-de projéteis usando Jump, ele deve esperar que o oponente o declare como alvo do ataque. Se Jump tiver uma Velocidade mais alta que o ataque de projéteis, ele poderá interromper o ataque e tentar se esquivar do projétil saltando sobre ele ou para longe dele. Os dois ninjas fazem uma ação resistida comparando a Raciocínio + Focus do atacante com a Destreza + Esportes do ninja que salta. Se o atacante vence a disputa, o ninja que salta é atingido pelo projétil (ele demorou demais para pular, ou talvez o atacante o tenha atingido no ar) e deve encerrar imediatamente o seu turno.

Se o ninja usou a carta de Jump com uma Manobra de Soco ou Chute, ele pode ser capaz de se esquivar do projétil e ainda desferir o soco ou chute.

Custo: Nenhum  
Velocidade: +3  
Dano: Nenhum  
Movimento: +0

### **Jumping Shoulder Butt (Kou Tobi Kata Niku)**

Pré-requisitos: Esportes ••, Jump  
Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2  
O ninja salta sobre um oponente, usando seu ombro como um aríete contra sua infeliz vítima.  
Sistema: o Jumping Shoulder Butt pode ser usado contra um oponente que esteja de pé ou contra um oponente que esteja executando uma Manobra Aérea. Esta manobra também pode ser usada para se esquivar de um projétil, da mesma forma que uma manobra normal de Jump.

Custo: Nenhum  
Velocidade: +0  
Dano: +3  
Movimento: -1

### **Kippup**

Pré-requisitos: Esportes ••  
Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 1  
Uma das manobras mais básicas de Esportes que os ninjas descobriram ser útil é o kippup, uma técnica que permite a um ninja caído ficar de pé quase instantaneamente. Ele dobra as pernas junto ao peito e depois chuta o ar ao mesmo tempo em que arqueia as costas com força. O movimento resultante faz com que ele praticamente salte do chão e fique de pé.  
Sistema: um ninja que conheça a manobra Kippup sofre apenas -1 de penalidade na Velocidade no turno seguinte após sofrer um Knockdown, ao invés da penalidade padrão de -2. Kippup não é jogado como uma Carta de Combate; seu efeito é automático.

Custo: Nenhum  
Velocidade: Veja descrição acima  
Dano: Veja descrição acima  
Movimento: Veja descrição acima

### **Light Feet (Ashi Hayai)**

Pré-requisitos: Esportes ••••, Jump  
Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 5  
Após treinar suas pernas para correr mais rapidamente, e saltar mais alto, o lutador o faz, mesmo que não perceba. No entanto, esse treinamento é muito duro. Quando se esforça, o lutador não tem como não perceber a mudança, mas isso é muito cansativo.

Sistema: Essa Manobra não precisa de Carta de Combate. Ela garante +1 de Movimento para todas as Manobras de um personagem. Opcionalmente, ou num momento de desespero, um personagem pode gastar 1 Força de Vontade e adicionar +3 de Movimento ao invés de +1.

Custo: Veja descrição acima  
Velocidade: Veja descrição acima  
Dano: Veja descrição acima  
Movimento: +1/+3 (Veja descrição acima)

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

Pré-requisitos: Esportes ••••  
Pontos de Jutsu: Taijutsu 4, Outros 5  
Para executar o Piercing Fang, o ninja lança seu corpo em baixa trajetória aérea, rodopiando como um tornado horizontal enquanto voa ao longo do campo de batalha para atingir o oponente.

A manobra é muito rápida, tem impacto poderoso e dá bom movimento ao ninja.

Sistema: como é usada tão próxima ao solo, Piercing Fang não conta como uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade  
Velocidade: +2  
Dano: +2  
Movimento: +2

### **Rolling Attack (Atsuen Moushuu)**

Pré-requisitos: Esportes •••  
Pontos de Jutsu: Taijutsu 3; Outros 5  
Desafiando a gravidade! O ninja que executa esta impressionante manobra salta e se encolhe em uma cambalhota, rolando pelo ar até a distância que seu movimento permitir ou até atingir um oponente. Esta é uma manobra difícil e, como em qualquer manobra na qual o ninja use seu corpo como projétil, o Rolling Attack pede uma atitude um tanto kamikaze. Rock Lee já a utilizou depois de acidentalmente tomar uns goles de vinho.

Além de ser um bom ataque, o Rolling Attack também é bom para cruzar rapidamente um campo de batalha dando longos saltos.

Sistema: o personagem deve se mover em linha reta no mapa hexagonal e parar no primeiro hexágono ocupado por um alvo, que pode ser um personagem ou qualquer objeto de tamanho considerável. Após o dano ser aplicado ao alvo, o rolante personagem quicará no alvo e pousará dois hexágonos à frente dele.

O Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade  
Velocidade: +0  
Dano: +3  
Movimento: +4

**Vertical Rolling Attack (Suichoku Atsuen Moushuu)**

Pré-requisitos: Esportes ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 2; Outros 4

Esta manobra é quase idêntica ao Rolling Attack, exceto que o ninja salta para cima, não para frente. Boa para derrubar oponentes que saltam muito alto, ou para saltar sobre cercas ou telhados. O Vertical Rolling Attack permite saltar 120 cm por ponto de Esportes (360 cm com Esportes ●●, 480 cm com Esportes ●●●, etc.).

Sistema: esta manobra funciona como um Jump para interromper ou se esquivar de ataques com projéteis. Infligirá Knockdown em oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea.

O Vertical Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +0

**Wall Spring (Kabe Haru)**

Pré-requisitos: Esportes ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2

Esta manobra é similar ao Jump normal, mas inclui quicar em uma parede para dar ao ninja maior alcance em distância e altura. Saltar de uma parede pode adicionar 180 cm a um salto vertical.

Sistema: o personagem pode saltar normalmente até seu Movimento total. Além disso, se o ninja tiver uma parede como alvo, ele pode quicar na parede com um bom empurrão das pernas e avançar outro Movimento completo, mais dois hexágonos de distância. O ninja deve saltar da parede em ângulo oposto ao qual saltou nela. Se atingir a parede em linha reta, neste caso ele retorna para trás. Como um Jump normal, Wall Spring pode ser jogado com qualquer Manobra Básica de Soco ou Chute. Use os modificadores de Velocidade e Dano da Manobra Básica, mas use o modificador de Movimento da Wall Spring. Portanto, um ninja pode saltar para uma parede, quicar nela e terminar sua ação com um soco ou um chute.

O Wall Spring é uma Manobra Aérea das mais elevadas.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0 primeiro salto, +2 depois de quicar.

**FOCUS**

São poucos os ninjas que contam apenas com capacidades físicas para vencer. A grande maioria dos ninjas desenvolveu habilidades de focalizar o Chakra do corpo para realizar feitos miraculosos. Lembre-se, quando estiver preenchendo as Cartas de Combate para os Jutsus de Focus, que você usa os Atributos Mentais do personagem ao invés dos Atributos Físicos para calcular a Velocidade e o Dano. Raciocínio substitui a Destreza para a Velocidade, e Inteligência substitui a Força para o Dano.

**Absolute Darkness Technique (Kokuangyou no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 3; Outros 5

Faz com que o oponente entre numa escuridão total, não vendo nada. Com um simples gesto, o ninja transforma o mundo da vítima em eterna escuridão.

Sistema: A escuridão pode ser infligida numa vítima até Raciocínio + Focus de distância, em hexágonos. O atacante rola Inteligência + Focus contra Vigor + Focus da vítima. Se vencer, o alvo é completamente cegado. A cada turno a vítima pode tentar escapar a de sua condição, rolando Inteligência contra a Inteligência do atacante. Se vencer, ela escapa deste Jutsu. O ninja pode usar outros Jutsus sem qualquer penalidade.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

**Acid Breath (San Kokyuu)**

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu, Jutsu Médico 3, Outros 4

Um poder repulsivo, que alguns ninjas desenvolveram. Os ninjas que usam o Acid Breath conseguem misturar seu ácido gástrico com seu Chakra até que ele se torne uma mistura altamente tóxica, que eles vomitam como um projétil sobre o oponente. O ácido queima, causando feridas horrendas que levam um bom tempo para sarar. A pior parte de ser atingido pelo Acid Breath é que o ácido continua a queimar após o impacto inicial, causando mais dano, devorando roupas e quaisquer outros materiais vulneráveis.

Alguns acreditam que o Acid Breath é um poder de Linhagem Avançada que apenas poucos indivíduos possuem.

Sistema: O projétil ácido tem alcance igual ao Vigor do ninja, e ele deve ter sua vítima em sua linha de visão.

Uma vez que o projétil ácido atinge sua vítima, ele imediatamente inflige dano usando o modificador de +3. No turno de combate seguinte, a menos que a vítima tenha sido imersa em água ou algum outro método purgativo tenha sido usado, o ácido continua a queimar: no fim do turno de combate, quando todas as ações foram completadas, o ácido provoca novo dano com o modificador de +0. Finalmente, no terceiro turno, o ácido causa dano pela última vez com um modificador de -3. Personagens atingidos em rápida sucessão por mais de uma dose de Acid Breath podem sofrer diversos rolamentos diferentes de dano ao final de cada turno.

É possível se esquivar do Acid Breath como se fosse um ataque normal de projéteis.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +3;+0; -3

Movimento: -1

**Altered Dimension Technique (Jigen Ugoku no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Shunshin no Jutsu

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Outros 4

Esta técnica é essencial para qualquer ninja que precise de uma saída de emergência. É um dos raros e cobiçados Jutsus de Espaço/Tempo.

Após usar este Jutsu, o ninja desaparecerá em uma nuvem de fumaça (folhas, areia, etc...) e aparecerá em qualquer outro lugar dentro da distância máxima deste Jutsu, podendo inclusive atravessar paredes e outros obstáculos.

Sistema: O mesmo que Sunshin no Jutsu, exceto que o ninja pode inclusive atravessar paredes e outros obstáculos. Caso o movimento do ninja termine em hexágono totalmente ocupado por um obstáculo sólido, o ninja será posto no hexágono livre mais próximo (definido aleatoriamente caso haja mais de um hexágono possível) e receberá automaticamente dois pontos de danos agravados em sua Saúde.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +1

Dano:Nenhum

Movimento:+6

**Brute Strength (Banryoku)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 2; Ninjutsu, Taijutsu 3; Outros 4

Este Jutsu é capaz de transformar uma doce garotinha em uma máquina de esmagar coisas em um piscar de olhos. Através de um controle fenomenal de seu Chakra, o ninja é capaz de irradiá-lo através de todo o seu corpo, aumentando assim a sua força física.

Sistema: Para cada ponto de Chakra gasto nesta técnica, o ninja recebe um aumento de 1 ponto em seu atributo Força, podendo inclusive ultrapassar o máximo de 8 pontos de sua planilha. O ninja pode gastar uma quantidade de Chakra igual ao seu nível de Focus. A duração deste Jutsu é igual ao Vigor do ninja. Não é possível o uso repetido desta técnica.

Após a duração, não é necessário invocar novamente o Jutsu, apenas pagar o seu custo.

Custo: Variável (Ver descrição acima)

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: +0

**Chakra Ball (Tama no Chakra)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Outros 4

Esta é uma técnica vastamente usada em Naruto. O ninja invoca o poder de seu Chakra e lança esta energia contra seus oponentes. A aparência do projétil é determinada pelo lançador do mesmo. Trata-se de uma técnica genérica, que representa a maioria dos projéteis de energia usados pelos ninjas. Elas podem assumir a aparência de um elemento que o ninja tenha afinidade ou técnica especial usada pelo clã do ninja, no entanto ela não confere nenhuma vantagem especial associada ao elemento, ou técnica. Para ter acesso as estas habilidades, o ninja deve possuir os Jutsus Elementais variantes da Chakra Ball.

Sistema: Uma Chakra Ball tem um alcance igual ao Raciocínio + Focus do personagem. Por exemplo, um ninja tem Focus 5 e Raciocínio 4, logo suas bolas de Chakra têm um alcance de nove hexágonos! Conforme acontece com todos os ataques com projéteis, o ninja deve ter uma linha de visão sem obstáculos até sua vítima.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -2

Dano:+2

Movimento: Nenhum

**Chakra Bomb (Chakra no Bakudan)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 2; Outros 3

O ninja é capaz de enviar seu Chakra a um objeto e fazê-lo explodir ao menor contato com qualquer outra criatura que não seja o próprio ninja.

Sistema: O ninja deve tocar o objeto que desejar carregar com seu Chakra. Após a utilização deste Jutsu, caso o objeto entre em contato com qualquer criatura, explodirá atingindo o seu hexágono e os seis hexágonos adjacentes. O ninja ainda pode gastar mais Chakra para aumentar a força da explosão. Cada ponto de Chakra gasto aumenta em +2 o Dano causado. O máximo que um ninja pode aplicar de Chakra adicional em um turno, é uma quantidade de pontos igual ao seu Focus.

Custo: 1 Chakra (Ver descrição acima)

Velocidade: -1

Dano: +1, +2 por Chakra adicional gasto

Movimento: -1

**Chakra Channeling (Chakra Channeru)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 1; Taijutsu, Ninjutsu 2; Outros 3

Se concentrando, o Shinobi pode enviar seu Chakra para seus socos e chutes comuns, aumentando os danos causados por eles. Uma aura azul pode ser vista no ponto de impacto.

Sistema: Essa Manobra pode ser jogada com qualquer soco ou chute básico, a única diferença é que se gasta 1 Chakra e se soma +3 ao Dano do ataque.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +0 (Veja descrição acima)

Dano: +3 (Veja descrição acima)

Movimento: +0 (Veja descrição acima)

**Chakra Control Technique (Kinobori no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Qualquer Estilo 1

Através do exercício de concentrar o Chakra na sola dos pés, o ninja passa a poder andar em paredes e tetos como se estivesse andando em solo firme. Este Jutsu habilita o ninja a inclusive andar sobre a água.

Sistema: Após a execução deste Jutsu o ninja passa a poder movimentar-se sem penalidades em superfícies extremamente íngremes ou aquosas. Ele pode inclusive lutar nestas superfícies enquanto este Jutsu estiver em operação. O ninja só afundará na água ou cairá de uma superfície íngreme caso ele sofra Knockdown, perca a consciência ou fique sem Chakra



em sua reserva. Este Jutsu não imuniza o ninja dos efeitos da superfície em que ele se encontra. Um ninja ainda sofreria queimaduras caso andasse sobre lava ou ácido. Os efeitos deste Jutsu duram uma cena.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Chakra Crusher (Chakra Oshitusubusu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Esportes ●●, Chakra Channeling

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 5, Outros 6

Este Jutsu é fenomenal, tanto pela beleza gerada pelo Chakra que envolve o corpo do ninja enquanto o mesmo gira em direção aos oponentes, quanto pela destruição causada no campo de batalha.

Sistema: O Chakra Crusher causa dano enquanto o lutador se move para o mesmo hexágono que o seu oponente. Enquanto voa, o lutador pode mudar a trajetória à vontade para acertar quantos oponentes possíveis com um uso do Chakra Crusher. No entanto nenhum oponente poderá ser acertado pelo Crusher mais do que uma vez, mesmo que o atacante reverta e volte a entrar no hexágono da vítima de novo.

Se a vítima não estiver bloqueando, então ela é consumida no Chakra do atacante, tomando o dano completo do ataque (use o modificador de +5 Dano) e sofre um Knockdown no momento em que é jogado em um hexágono adjacente ao que estava (a vítima escolhe o hexágono).

Se o oponente estiver bloqueando, então ele é jogado para trás um hexágono na direção em que o atacante voou para ele, e levará um dado de dano (uma falha crítica nesse dano acaba imediatamente com o Chakra Crusher). O atacante pode continuar a empurrar o oponente bloqueador e fazer um novo dado de dano para cada hexágono restante de seu movimento, até um máximo de cinco testes de dano, após o qual o atacante continua se movendo atrás de seu oponente.

Custo: 3 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +5 / Um (Veja descrição acima)

Movimento: +6

### **Chakra Rage (Ikari no Chakra)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico, Genjutsu 3; Ninjutsu 4; Outros 5

O Chakra Rage desperta toda a fúria guardada lá no fundo do coração de um oponente. Essa fúria, e capaz de fazê-lo executar o mais terrível dos atos. Vítimas do Chakra Rage não se lembram do que fizeram na sua fúria cega. Ninjas médicos conseguem através do Chakra, aumentar os níveis de adrenalina e testosterona do oponente induzindo a entrarem no estado de fúria.

Sistema: O alcance desse poder é igual ao Raciocínio + Focus do atacante. Ao usar essa Manobra, ele e a vítima rolam seus níveis permanentes de Força de Vontade. Se o atacante vencer, o alvo passará a atacar a tudo e a todos, usando somente Fierce

Punch, Roundhouse Kick e suas Manobras mais fortes. Entre os turnos o alvo pode tentar vencer uma disputa de Força de Vontade contra Manipulação do controlador para escapar da fúria. Vítima perde Honra pelas ações feitas no Chakra Rage.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Chakra Rope (Nawa no Chakra)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Manipulação de Marionetes 2; Outros 4

Os Mestres de Marionetes são capazes de tecer a partir de seu Chakra, cordas que utilizam para manipular suas criações. Mas esta não é a única utilidade desta técnica fenomenal. As cordas podem ser usadas para pegar objetos, segurar oponentes e etc.

Sistema: O alcance desta técnica é igual à Inteligência + Focus do ninja, e são capazes de levantar objetos e executar ações simples. Podem ser usadas para derrubar um oponente, onde o ninja testa Focus versus Destreza do oponente, se vencer o oponente receberá um Knockdown.

Para utilizá-las para prender um oponente (como um Apresamento Sustentado) o ninja deve testar Raciocínio + Focus versus a Destreza + Esportes do oponente. Para livrar-se deste Jutsu o oponente deve vencer o ninja em uma disputa entre a sua Força contra o Focus do ninja.

Caso o ninja possua a Técnica da Marionete (Kugutsu no Jutsu) para mais de uma marionete e não esteja usando todas as marionetes a que tem direito, o ninja poderá controlar suas marionetes e utilizar-se das Cordas de Chakra simultaneamente.

Custo: 1 Chakra por turno utilizado.

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

### **Chakra Scalpel (Chakra no Mesu)**

Pré-requisitos: Chiyute no Jutsu, Soco ●●●,

Pontos de poder: Jutsu Médico 3, Outros 5

O ninja (quase sempre médico) concentra seu Chakra na mão, transformando numa espécie de bisturi que corta os órgãos internos da pessoa sem machucar a pele. É uma técnica que requer precisão e pode ser usada tanto para ataque como para tratar de ferimentos.

Sistema: Quando um ninja médico usa Chakra no Mesu em um oponente, ele ignora a Absorção (Vigor e Bloqueio) do alvo, devido à habilidade de utilizar o Chakra do ninja médico como se fosse um bisturi.

O segundo efeito é que o atacante pode reduzir temporariamente um dos Atributos Físicos da vítima, em um ponto por golpe bem sucedido de Chakra no Mesu. Atributos Físicos não podem ser levados abaixo de 1 dessa forma. Velocidade, Dano e resistência natural da vítima podem cair temporariamente conforme a sua Destreza, Força e Vigor são reduzidos. Quaisquer testes envolvendo o Atributo

afetado devem ser feitos usando o valor mais baixo. A vítima pode recuperar os pontos perdidos após o combate fazendo um teste bem sucedido de Honra, como se os pontos fossem Chakra (veja Capítulo 4 em recuperando Chakra).

Exemplo: Kabuto atinge um oponente. Ela tem três sucessos de dano. Kabuto escolhe baixar a Força do oponente em um ponto (ele atingiu um ponto nas costelas da vítima que deixa os braços dele dormentes e enfraquecidos).

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +2

Dano: -2

Movimento: -1

### Chakra Vise (Chakra Manriki)

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 4; Ninjutsu 5

Esse poder assustador destrói as forças do oponente, drenando seu espírito de luta. Após o Shinobi travar contato direto com os olhos do adversário, uma estranha luz azul brilha em seus olhos e faz fraquejar o inimigo. Os usuários de trazem aos inimigos memórias do oponente que o fazem querer desistir.

Sistema: O alvo deve estar a uma distância máxima igual a Raciocínio + Focus do atacante, em hexágonos. A vítima absorve o Dano com Inteligência ao invés de Vigor. Cada ponto de Dano causado faz o alvo perder 1 ponto de Força de Vontade e impõe um redutor de -1 de Velocidade no turno seguinte. Dano real não é causado. Se em um único ataque a vítima perder mais pontos de Força de Vontade que sua Inteligência, estará atordoada. Mesmo sem Força de Vontade vítimas ainda podem ser atordoadas e ter sua Velocidade reduzida.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +0 (Veja descrição acima)

Movimento: Nenhum

### Chakra's Healing Technique (Chiyute no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu; Jutsu Médico 2, Outros 4

Focalizando Chakra na palma das mãos, forma-se uma bola de Chakra que serve para curar ferimentos, dependendo da intensidade de Chakra utilizado e do nível de concentração do usuário, pode-se curar ferimentos leves ou mais graves.

Sistema: um personagem que use o Chiyute no Jutsu no meio de um combate deve entrar no mesmo hexágono que seu paciente e iniciar o processo de cura. Da mesma forma que a manobra Regeneration, o ninja médico consegue restaurar 3 Níveis de Saúde por ponto gasto de Chakra ou curar 1 ponto de Dano Agravado. O curandeiro pode gastar por turno de cura um número de pontos de Chakra igual ao seu nível de Focus.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### Chameleon Concealing Technique (Mesaigakure no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 2, Ninjutsu 3; Outros 5

Usando este Jutsu, o ninja é capaz de ocultar sua presença em plena luz do dia, criando sobre si uma camuflagem como a de um camaleão, podendo inclusive desaparecer diante dos olhos de todos.

Sistema: Tão logo este Jutsu é invocado, o ninja deverá fazer um teste de Inteligência + Furtividade (dificuldade 6), a quantidade de sucesso determinará quantos sucessos um oponente deverá ter em um teste de Percepção + Luta às Cegas, caso queira acertar o ninja ocultado por esta técnica enquanto o mesmo não fizer movimentos bruscos. Caso o ninja ataque um oponente, o mesmo deverá fazer outro teste de Inteligência + Furtividade (dificuldade 8), para determinar quantos sucessos seus oponente precisarão para vê-lo. Este Jutsu dura uma quantidade de turnos igual ao Focus do ninja. Caso o ninja saia do ambiente atual para um outro (exemplo, saindo da floresta e entrando na cidade), os efeitos deste Jutsu entram em colapso e cessam imediatamente.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### Clone Explosion (Bunshin Bakuha)

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Kage Bunshin no Jutsu

Pontos de Jutsu: Genjutsu 4, Ninjutsu 5

Esta técnica funciona exatamente como um Kage Bunshin, mas o clone criado poderá explodir assim que o ninja quiser.

Sistema: O clone terá todas as capacidades de um Kage Bunshin no Jutsu normal. Quando o usuário quiser que seu clone exploda. Ele deverá escolher para o seu clone a Carta de Combate desta manobra, fazendo com que seu clone consuma todo o Chakra que o mantém e revertendo-o em uma grande explosão, que atingirá o seu hexágono e todos os hexágonos adjacentes.

Custo: 2 Chakra por clone criado.

Velocidade: +1

Dano: +2, +1 para cada Chakra remanescente no clone.

Movimento: Nenhum

### Clone Technique (Bunshin no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 1, Outros 2

Uma técnica básica ensinada na Academia. Faz com que o ninja crie um clone seu. Ele se mexe, mas não tem consciência própria necessitando o usuário concentrar-se em seus movimentos, ele é imaterial e serve apenas para distrair ou confundir o oponente.

Sistema: O usuário desta técnica, precisa manter-se concentrado para que seus clones façam os movimentos que ele deseje, caso contrário ele param de se mover, ou desaparecem (caso o usuário receba algum dano). Enquanto está concentrado, o ninja pode executar qualquer outra manobra, mas receberá uma penalidade de -2 em Velocidade, -1 em Dano e

Movimento.

Um máximo de até dois clones são criados para cada ponto de Chakra usado.

Custo: 1 Chakra (ver descrição acima)

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### **Cobra Charm (Miryou Ryou)**

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 2; Ninjutsu 3; Outros 4

Praticantes de Genjutsu são mestres dos poderes mentais. Tendo dominado o controle do Chakra de seus oponentes, eles são capazes de usar sua influência hipnótica sobre outros ninjas.

Sistema: Um ninja que esteja usando Cobra Charm deve estar perto o bastante de sua vítima para olhar nos olhos dela, estabelecendo o contato hipnótico. Ele deve estar a três hexágonos de distância do oponente. Uma vez que esteja olhando nos olhos dele, o encantador faz uma ação resistida de Raciocínio + Focus contra a vítima. Se o encantador vencer, o Jutsu hipnótico é estabelecido; caso contrário, não há efeito.

Uma vez que o Cobra Charm tenha começado, ele funciona de forma similar ao Apresamento Sustentado para Engalfinhar, exceto que a cada turno a vítima e o encantador comparam rolamentos de Inteligência para ver se o apresamento hipnótico é quebrado. Se a vítima for ferida, o encantamento é imediatamente quebrado. Enquanto estiver hipnotizada, a vítima não fará nada além de seguir comandos básicos dados pelo hipnotizador, como mover-se, deitar-se, etc. O hipnotizador pode usar apenas a manobra Movimento enquanto mantiver o apresamento hipnótico, porque ele deve se concentrar em sua presa. Se o encantador e sua vítima forem separados a mais de três hexágonos de distância, o apresamento é quebrado.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### **Cure of Poison (Dokukeshi)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 3; Outros 5

Usando um controle excepcional de seu Chakra, o ninja médico é capaz de inseri-lo no corpo de uma vítima de envenenamento, e ao retirá-lo eliminar qualquer vestígio do veneno do corpo da vítima.

Sistema: O ninja deve tocar o corpo do alvo deste Jutsu e fazer um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade 7) para curá-lo de qualquer que seja o veneno que o afligia. No final do próximo turno todo e qualquer vestígio de veneno será eliminado e qualquer efeito terá cessado.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Death's Visage (Shi no Kao)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 3, Outros 5

O ninja é capaz de extrair o medo do coração de um oponente e manifesta-o em sua própria face, especialmente em seus olhos. Apenas um verdadeiro lutador corajoso consegue ignorar os efeitos e atacar o ninja.

Sistema: Todos dentro da visão do usuário devem ter sucesso em um teste resistido de Força de Vontade contra Manipulação + Focus do ninja. Qualquer um que falhar no teste deve correr do ninja o quão longe puder. Isto é considerado uma Ação Sustentada (similar aos Apresamentos Sustentados), e oponentes amedrontados irão continuar a fugir do ninja até que consigam sucesso em um teste resistido ou até que três turnos de combate tenham se passado.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Demonic Visions Technique (Narakumi no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 3; Outros 5

Faz com que seu oponente tenha visões horríveis, não conseguindo reagir ficando completamente atônito preso na ilusão.

Sistema: O alvo deve estar na linha de visão do ninja, a uma distância igual à Percepção + Focus do ninja, então o ninja testa Manipulação + Focus contra a Força de Vontade do alvo. Caso vença o oponente fica atordoado (dizzy). Este Jutsu é uma Ação Sustentada e perdura por um número de turnos igual à Técnica de Focus do ninja, onde o teste inicial é feito a cada turno para manter o Genjutsu. O ninja pode realizar outras ações, mas recebe uma penalidade de -2 Velocidade, Dano e Movimento, enquanto sustentar esta ação.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade (somente no primeiro turno)

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Demon's Wings (Akuma no Tsubasa)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

O ninja é capaz de usar o seu Chakra para ativar um selo especial para controlar os movimentos de sua arma arremessada e fazê-la retornar para suas mãos.

Sistema: Sempre que o ninja arremessar uma arma a mesma retornará às suas mãos no final do turno seguinte. Caso alguém esteja segurando a arma no momento da utilização deste Jutsu, o mesmo deverá fazer um teste de Força (dificuldade 7) para manter a arma em suas mãos, ou a arma irá de encontro às mãos de seu dono. As armas deverão possuir um selo especial que responderá à convocação de seu dono. Esta Carta deve ser jogada juntamente com qualquer Jutsu de Arremesso

Custo: Nenhum  
 Velocidade: Ver descrição acima  
 Dano: Ver descrição acima  
 Movimento: Ver descrição acima

### Diagnosis (Shinryou no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●  
 Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 1; Outros 3  
 Para tratar um doente, o médico primeiro deve saber exatamente o que o aflinge e assim aplicar de maneira mais eficiente o devido tratamento. E é isto o que este Jutsu faz, permite ao ninja médico saber exatamente o que aflinge um paciente. Exatamente mesmo!  
 Sistema: O ninja deve tocar o corpo do alvo deste Jutsu e fazer um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade 6) para identificar o mal de um paciente, seja ele doença, veneno, etc...Caso o ninja tenha sucesso neste teste ele poderá reduzir em 1 ponto o custo em Chakra do Dokukeshi ou o Chiyute no Jutsu por turno. Esta redução dura um número de turnos igual ao Focus do ninja.  
 Custo: 1 Chakra  
 Velocidade: -2  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: Nenhum

### Dimension Door Technique (Jigensuu no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Jigen Ugoku no Jutsu  
 Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4; Outros 5  
 Este Jutsu permite ao ninja literalmente livrar-se de um oponente que esteja incomodando, teleportando-o através de outra dimensão para onde o ninja quiser. Usos mais criativos deste Jutsu podem colocar o alvo em lugares imediatamente mais perigosos do que o campo de batalha (se é que tal lugar existe!).  
 Sistema: o mesmo que Jigen Ugoku no Jutsu, exceto que, ao invés do ninja, quem se move é uma personagem ou objeto alvo que esteja adjacente ao ninja. O Jogador escolhe para onde o alvo irá ser movido. A distância que o alvo pode ser movido é de Esportes +6 em hexagonos. No caso de objetos, o ninja só pode mover o que ele normalmente poderia carregar com sua força. O alvo não pode ser colocado em um hexagono totalmente ocupado por obstáculos sólidos. No caso de uma personagem alvo, esta pode tentar resistir a este Jutsu fazendo um teste resistido de Força contra Força. No caso de objetos, caso este esteja sendo manuseado por uma outro personagem, o mesmo teste anterior pode ser feito caso o possuidor do objeto queire resistir ao Jutsu.  
 Custo: 2 Chakra  
 Velocidade: +2  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: Nenhum

### Disorientation Technique (Kori Shinchuu no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●  
 Pontos de Jutsu; Genjutsu 1, Outros 3  
 Esta técnica faz com que o oponente perca a noção de direção e ande em círculos.  
 Sistema: O ninja testa Manipulação + Focus e cada sucesso prende uma vítima ao Genjutsu. As vítimas que possuírem o menor valor no Talento Prontidão

cairão primeiro neste Genjutsu. Esta técnica dura uma quantidade de turnos igual ao Raciocínio + Focus do usuário.  
 Custo: 1 Chakra  
 Velocidade: -1  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: -1

### Disturbance of the Important Body Points (Ranshinshou)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Raio) ●●●  
 Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 3, Outros 5  
 Convertendo o Chakra a ser utilizado em eletricidade e atingindo o oponente, o Chakra transformado em eletricidade chega até o sistema nervoso central do oponente, confundindo os sinais a serem mandados para a locomoção de seu corpo.  
 Por exemplo, se o alvo (a pessoa que recebeu o ataque) tentar mover a perna esquerda, moverá o braço direito.  
 Sistema: O ninja precisa tocar no alvo para executar este Jutsu. Após ser acertado por esta técnica, o oponente não poderá usar nenhuma Jutsu. Só terá acesso as Manobras Básicas de Soco, Chute, Bloqueio e Carta de Efeito, e ainda deverá sacar a Carta de Combate que desejar usar de maneira aleatória. Caso a carta escolhida tenha sido a Carta de Efeito, o ninja não fará nada naquele turno, por que não tem controle de seus movimentos. Esta técnica tem a duração por um número de turnos igual ao Focus do ninja que a empregou.

O oponente poderá diminuir este prazo, tentando um teste de Honra, assim que receber o golpe. Cada dois sucessos reduzirá o número de turnos em um.  
 Custo: 2 Chakra  
 Velocidade: +0  
 Dano: +0  
 Movimento: +0

### Earth Element: Black Iron Stake (Doton: Kui Kurotetsu)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●●, Chakra Ball  
 Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4  
 O ninja é capaz de alterar a natureza de seu Chakra de maneira tão impressionante, que é capaz de transformá-lo em uma das substâncias sólidas mais resistentes que existe: O Ferro Negro.  
 Ao executar este Jutsu uma estaca (em formato de prisma) de Ferro Negro forma-se na mão do ninja, que a arremessa contra seu oponente. Ninjas experientes aproveitam-se do formato do projétil para criar armadilhas complexas para seus oponentes.  
 Sistema: A este Jutsu aplicam-se as mesmas regras de uma Chakra Ball normal, com os seguintes acréscimos:  
 Devido à dureza do projétil, caso o oponente esteja usando qualquer espécie de proteção (armadura, colete, etc...), ou estiver bloqueando, a Absorção do oponente é reduzida em dois pontos.  
 O projétil não se desfaz após seu uso. A matéria

criada é permanente (inclusive podendo ser utilizada para outros fins)

O projétil é completamente sólido, não podendo ser refletido pelo Jutsu Energy Reflection, apenas pelo Missile Reflection.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: Nenhum

### **Earth Element: Blade Hands Technique (Doton: Kirite no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4; Outros 5

Usando esta técnica proveniente da extinta Vila Oculta do Aço, o ninja é capaz de transformar seus braços em lâminas (como uma espada ou machado) e poderá usá-las para retalhar seus oponentes.

Sistema: O ninja poderá transformar um ou seus dois braços em lâminas. A lâmina pode tomar a forma que o ninja quiser desde que não altere o alcance, nem receba nenhuma característica adicional, às citadas nesta técnica. A forma escolhida também não altera a Velocidade, Dano ou Movimento para as manobras escolhidas. O ninja é considerado como se portasse a arma que escolheu como forma, para propósitos do uso de Jutsu de Armas Brancas. O ninja pode executar qualquer Jutsu de Armas Brancas que conheça e recebe um bônus de Dano adicional igual a sua Técnica de Focus. Sua manobra Bloqueio é considerada como o Jutsu Aparar (ver Capítulo 6 – Jutsus). Por razões óbvias o ninja não poderá ser desarmado e também não poderá segurar qualquer coisa com o braço que escolheu transformar, nem será capaz de executar nenhum Ninjutsu ou Genjutsu, pois não terá mãos para executar os selos necessários. Esta técnica dura uma quantidade de turnos igual ao dobro do Vigor do ninja. Caso queira manter esta técnica após o término da mesma o ninja deverá somente pagar o custo em Chakra, não havendo necessidade de invocá-la novamente.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### **Earth Element: Great Hell Technique (Doton: Daijigoku no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Elemental (Terra) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

Ao tocar na terra, o ninja consegue criar um buraco muito profundo. Geralmente, esse buraco é criado bem embaixo de um oponente.

Sistema: Um buraco é criado no hexágono alvo. Quem estiver no hexágono sofre Dano pela queda, e pode tentar subir usando Movimento com -4 de Velocidade. Um personagem que esteja numa Manobra Aérea não é afetado. Para funcionar, o ninja deve estar em contato com a terra.

O buraco tem (5 + Focus) metros de profundidade.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: -1

### **Earth Element: Oversized Rock Dumpling (Doton: Doryou Dango)**

Pré-requisitos: Foco ●●, Soco ●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

O ninja forma uma rocha com a força do Chakra e arremessa pelo ar em direção ao seu alvo.

Sistema: É um ataque de projéteis, muito similar à uma Chakra Ball. Quanto mais Focus o ninja tem, maior a pedra é. Como a pedra é arremessada, essa Manobra de Focus usa Força no lugar de Inteligência para determinar o dano.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -2

Dano: Força + Técnica Focus +2

Movimento: Nenhum

### **Earth Element: Stone Barrier (Doton: Doryouu Jouheki)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

Simple e efetivo. O ninja cria uma sólida parede de pedra que vem do solo, e acerta um oponente ou bloqueia seu ataque.

Sistema: O ninja seleciona um hexágono qualquer onde ele vai criar a parede de terra. O alcance desse poder é igual a Percepção + Focus. Qualquer um no hexágono no momento em que o poder é invocado sofre o dano listado abaixo. Assim sendo a parede deve ser driblada ou derrubada. Como no Jutsu Daijigoku, o ninja deve estar em contato com a terra para que a manobra seja efetiva.

Uma parede tem um nível de Saúde igual ao Focus do ninja, e um Vigor igual ao seu Antecedente Afinidade Elemental.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum

### **Earth Element: Stone Limbs (Doton: Ishi no Teashi)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu, Taijutsu 3; Outros 4

Uma das técnicas mais difundidas na Vila Oculta da Pedra, permite ao ninja transformar seus braços, mãos, ombros e pernas em rocha extremamente dura! Facilitando assim moer seus oponentes.

Sistema: Ao usar este Jutsu o ninja recebe um bônus de Dano em seus ataques baseados em Soco, Chute ou Esportes, igual a sua Técnica de Focus. Ao usar uma manobra de Bloqueio, sua Absorção recebe um bônus de +1 ponto. Este Jutsu dura uma quantidade de turnos igual ao Focus do ninja.

Custo: 1 Chakra  
 Velocidade: -2  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: -2

### Earth Element: Weight (Doton: Juuryou)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Terra) ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 5, Outros 6

Os ninjas podem invocar a grande essência do planeta. Isso inclui a gravidade! O Shinobi força o planeta a puxar o alvo para o chão por um curto período de tempo. Lutadores afetados sofrem um bizarro efeito semelhante a ondas de calor num dia quente. O oponente inesperadamente sente que seu peso foi dobrado - ou mesmo triplicado.

Sistema: Isso é um ataque de projéteis e pode ser esquivado como tal. De qualquer maneira o alvo não poderá saltar no turno seguinte, e sofrerá -2 Velocidade e -2 Movimento. Esse efeito não pode ser sustentado, mas pode ser usado sucessivamente.

Custo: 1 Chakra  
 Velocidade: -2  
 Dano: +5  
 Movimento: -1

### Elemental Skin (Kawagenso)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Qualquer) ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 5, Outros 6

O ninja é capaz de transformar seu corpo em essência Elemental na qual é especializado. Os efeitos variam, mas sempre são por um curto tempo, durante o qual o Shinobi costuma terminar com seu oponente.

Sistema: Os modificadores abaixo se aplicam no combate contra ninjas de diversos elementos. Estes efeitos duram por um número de turnos igual à Técnica de Focus do ninja.

**Fogo:** Qualquer um que ataque o ninja nesta forma pode sofrer dano por atingi-lo (similar ao Maka Wara). O ninja usa sua Técnica de Focus para determinar o dano. O Vigor do atacante é aplicado na defesa como de costume. Qualquer soco, apresamento ou chute do ninja possui um adicional de +1 Dano no modificador.

**Água:** Qualquer ataque que cause dano ao ninja nesta forma tem um sucesso no dano final subtraído (ex: se alguém atingir o ninja da água com quatro de dano, o ninja sofrerá apenas três de dano).

**Vento:** Toda Manobra Aérea contra o ninja do ar sofrerá -2 de penalidade no modificador de Dano do ataque. Todo ataque de projétil causa um ponto de dano a menos (similar ao efeito da Água, acima).

**Terra:** Todos os ataques de Soco, Chute ou Esportes dirigidos contra o ninja sofrem uma penalidade de -2 no modificador de dano do ataque. Quando nesta forma, o ninja não pode ser arremessado e não é afetado por Knockdowns. Qualquer Jutsu de Soco, Chute ou Esportes do ninja possui um adicional de +1 Dano no modificador.

**Raio:** Qualquer um que ataque o ninja nesta forma pode sofrer dano por atingi-lo (similar ao Maka Wara). O ninja usa sua Técnica de Focus para determinar o dano. O Vigor do atacante é aplicado na defesa como de costume. Qualquer Jutsu de Soco, Apresamento, Chute ou Esportes do ninja que cause dano à um oponente o obriga a testar Vigor (dificuldade = Inteligência + Focus do ninja) ou sofrer um Knockdown.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade  
 Velocidade: -2  
 Dano: Variável. Ver acima  
 Movimento: Nenhum

### Elemental Stride (Oomata Genso)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Qualquer) ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

Com este Jutsu o ninja se mescla em seu elemento e viaja através disto para aparecer em outro lugar. O mesmo elemento deve estar também nesta segunda área. Deste modo, um ninja com Afinidade Elemental da Água pode se dissolver em uma poça de água apenas para surgir repentinamente em outra no próximo turno.

Sistema: Este poder não tem limite de alcance considerando a maioria de mapas de combate. Lutadores que executarem esta manobra ressurgem no final do mesmo turno que desapareceram.

Fora de combate o ninja pode se mover invisível através do seu elemento por um alcance de (Vigor + Focus) quilômetros por hora.

É necessário que o ninja possua ao menos um nível no Antecedente Afinidade Elemental, para que ele possa estar sintonizado com seu elemento.

Custo: 1 Chakra (fora de combate o custo de Chakra é 1 por hora viajada)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Veja descrição acima.

### Escape Technique (Nawanuke no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●, Apresamento ●

Pontos de Jutsu: Qualquer estilo 1

É um ninjutsu básico que permite ao ninja se livrar de cordas que estejam amarrando-o.

Sistema: O ninja pode com esta técnica livrar-se de qualquer corda normal que o prenda. Não funcionará caso a corda seja proveniente de um Jutsu ou similar. O ninja ainda receberá um dado adicional para os testes de se livrar de um Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### Extendible Limbs (Hiroge Rareru no Teashi)

Pré-requisitos: Focus ●●●●

Pontos de Jutsu: Qualquer Estilo 4

Este poder impressionante é umas das marcas registradas de Orochimaru, que foi passada adiante para sua pupila, a Jounin Mitarashi Anko. Os membros do ninja estendem permitindo que golpes de corpo-a-

corpo possam ser desferidos à distância.

Há diversas maneiras de fazer uso desta habilidade em combate, estendendo seus membros para atacar oponentes de uma distância segura ou chutar oponentes aéreos para fora do céu antes que eles consigam se aproximar. Além do combate, a habilidade é útil para outras coisas: alcançar objetos distantes agarrar-se em parapeitos muito acima, serpentear o braço por entre as barras da cela para pegar as chaves, ou até mesmo enfiar o dedo no ralo da pia para recuperar um objeto perdido.

Sistema: Ninjas que possuem esta habilidade podem usá-la a qualquer momento sem penalidades. O poder é simplesmente combinado com qualquer uma das seis Manobras Básicas (Jab, Strong, Fierce, Short, Forward ou Roundhouse) para dar ao ataque alcance extra. O ninja pode estender os membros por um número de hexágonos igual ao seu Focus. Por exemplo, Orochimaru, com um impressionante Focus 7, pode estender seus membros para atingir um oponente a sete hexágonos de distância.

Há a possibilidade de combinar este Jutsu com outros, por exemplo, o Spinning Clothesline, mas o Narrador é quem decide permitir tal combinação, ou quais Jutsus poderão ser combinados.

O único ponto fraco desta manobra é que os membros esticados do ninja são vulneráveis a ataques. Se qualquer oponente interromper o ataque esticado do ninja com um ataque de Velocidade mais alta, o oponente pode causar dano ao ninja esticado, atingindo-o em qualquer hexágono pelo qual seus membros tenham se estendido (o que inclui atingir o punho ou o pé esticado do ninja).

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

### **Fake Death Technique (Gishi no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 1; Outros 2

Com este Jutsu o ninja consegue reduzir seus batimentos cardíacos, até ficarem praticamente imperceptíveis. Sua temperatura corporal cai gradativamente e suas pupilas não se alteram com a luminosidade. Desta forma, o ninja pode se passar por morto.

Sistema: O ninja é considerado morto por qualquer um que não seja bem sucedido em um teste de Percepção + Medicina (Dificuldade 9). O ninja pode ouvir e sentir tudo à sua volta (inclusive ver, caso o “defunto” esteja de olhos abertos), enquanto isso seu corpo estará completamente paralisado. O ninja pode cancelar esta técnica quando quiser, mas só poderá agir no turno seguinte ao cancelamento.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -3

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Fake Place Technique (Kokohi no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 2, Outros 4

Essa técnica muda a aparência de objetos e muda o local de batalha.

Sistema: O ninja testa Manipulação + Focus (dificuldade 5, +1 para cada oponente afetado por este Jutsu) e cada sucesso permite o usuário alterar uma característica do cenário da luta, ou a aparência de um determinado objeto. Os oponentes deverão reagir com o que os seus olhos vêem, mas são afetados pelo ambiente original. Exemplo: Kurenai utiliza este Jutsu em um grupo pequeno de oponentes e obtém 3 sucessos. Eles estavam lutando próximos à um abismo, então Kurenai lança a ilusão de que estão numa planície (fazendo o abismo desaparecer), e faz com que outros dois obstáculos que existiam no cenário também desapareçam. Kurenai então se coloca entre os obstáculos e os oponentes, criando uma barreira invisível para as vítimas, que ao tentar atravessar a barreira, irão de encontro ao abismo.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### **Fake Speed Technique (Jisoku no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 2; Outros 4

O ninja ilude seu oponente colocando sobre si mesmo uma inteligente ilusão usando a luz ambiente e seu próprio Chakra, fazendo seus oponentes vê-lo como se estivesse desaparecendo e aparecendo constantemente dando a impressão de altíssima velocidade.

Sistema: Após a execução deste Jutsu, o ninja receberá um bônus em sua Absorção igual ao seu nível de Focus, representando a dificuldade dos seus oponentes em acertá-lo, devido a sua “velocidade fenomenal”. Este Jutsu dura uma quantidade de turnos igual a Inteligência do ninja.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### **False Enemy Technique (Nise no Teki no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 3, Outros 5

O ninja ilude seu oponente fazendo-o pensar que ainda está lutando frente a frente com o seu inimigo, mas na verdade está preso a este Genjutsu, completamente absorto a respeito do que acontece em volta. Enquanto estiver preso ao Genjutsu, o oponente verá o ninja combatendo contra ele e o atacará com todas as suas forças e Jutsus mais fortes, desperdiçando assim energia e Chakra contra uma mera ilusão que somente ele vê.

Sistema: O ninja realiza um teste resistido de Manipulação + Focus (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) contra a Percepção + Focus do alvo (dificuldade igual à Manipulação + Focus do ninja), a quantidade de sucessos excedentes determina quantos turnos o alvo ficará sobre o efeito deste Genjutsu. Enquanto estiver preso a este Genjutsu, o alvo deverá atacar uma ilusão do ninja que surgirá no

hexágono onde o ninja estava antes de iniciar seu Movimento para este Jutsu. Alvo usará contra a ilusão os seus Jutsus de ataque mais fortes (ou seja, os que possuem o maior Dano listado), mesmo que haja custo em Chakra ou Força de Vontade envolvido. O ninja tem controle sobre como sua ilusão age durante a “luta” contra o alvo. Enquanto durar este Jutsu o ninja deverá estar concentrado, podendo realizar outras ações, mas recebendo uma penalidade de -1 Velocidade, Dano e Movimento. O alcance deste Jutsu é igual a Técnica de Focus do ninja.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### **Fire Element: Dragon's Breath of Fire (Katon: Karyou Endan)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Fogo) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

Uma longa língua de fogo se estende das mãos do ninja, queimando qualquer coisa que fique no caminho. Muitos Shinobis soltam chamas das suas mãos, mas outros o fazem de outras partes de seus corpos. A chama se estende numa linha reta a partir do ninja.

Sistema: O personagem usa os modificadores abaixo para produzir uma longa língua de fogo que causa efeito numa “linha da morte” no campo de batalha. O lutador usa sua Técnica Focus para determinar o alcance da chama, em hexágonos. O Sopro de Fogo ocupa uma linha reta, e como o Goukakyuu no Jutsu, ocupa os hexágonos durante o turno de combate. O dano é aplicado a qualquer personagem que esteja nos hexágonos afetados.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

### **Fire Element: Explosive Fireball (Katon: Bukudan no Hidama)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Fogo) ●●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Outros 4

Este Jutsu costuma pegar suas vítimas desprevinidas. Ele parece uma Chakra Ball normal, envolta em chamas. Mas ao chegar ao seu destino, ela explode. Queimando e destruindo tudo a sua volta. O fogo gerado é tão forte que é capaz de incendiar materiais inflamáveis.

Sistema: Este Jutsu é similar a uma Chakra Ball normal, mas com os seguintes acréscimos:

O ninja poderá determinar em que ponto da trajetória, ele quer detonar a explosão do projétil.

Ao atingir um alvo ou quando o ninja detonar, o projétil explodirá, causando dano em quem estiver no hexágono em que explodiu e nos seis hexágonos adjacentes.

Caso um oponente interrompa o ninja e utilize o Jutsu Energy Reflection, ele só poderá refleti-lo se puder ter contato com o projétil antes da explosão. Caso o faça,

o ninja não perderá a habilidade de detoná-lo quando quiser. O usuário do Energy Reflection não é capaz de detornar a explosão de forma alguma.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +5 / +3 (nos hexágonos adjacentes)

Movimento: Nenhum

### **Fire Element: Fists of Fire Technique (Katon: Hoken no Jutsu)**

Pré-requisitos: Soco ●, Focus ●, Elemental (Fogo) ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

O ninja pode envolver suas mãos em chamas por um curto período de tempo, causando dano adicional pelo fogo. Seus punhos queimam no momento em que acerta o oponente e então se apagam após o golpe ter se realizado.

Sistema: Adicione o modificador de Dano abaixo aos Socos básicos. O jogador deve selecionar a carta do Soco básico e executar o Hoken com ela. O Hoken não afeta Velocidade ou Movimento da manobra, somente o Dano.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: +3

Movimento: Veja descrição acima

### **Fire Element: Great Fireball Technique (Katon: Goukakyuu no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Fogo) ●●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

O ninja acumula Chakra na sua boca e o assopra criando um fogo enorme e ataca os inimigos. No clã Uchiha, um ninja que consegue fazer essa técnica não é mais considerado uma criança.

Sistema: O Shinobi deve decidir em qual direção soprará as chamas. O inferno irrompe em uma chama cônica que preenche qualquer hexágono adjacente ao ninja e os três hexágonos além dele. O ninja rola separadamente o dano contra quem estiver nos hexágonos afetados. Uma vez que o Goukakyuu tenha começado, o fogo permanecerá em curso até o fim do turno. Logo, qualquer um tolo o bastante para entrar em um dos quatro hexágonos flamejantes também sofrerá dano.

O Goukakyuu é técnica baseada no elemento fogo portanto, propenso a incendiar materiais inflamáveis.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +7

Movimento: Um

### **Fire Element: Heatwave (Katon: Netsu Ha)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Fogo) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

O ninja pode “arremessar” a um oponente, uma onda de calor, que pode atordoá-lo. Essa onda de calor pode ser esquivada, mas aqueles que tentam bloqueá-la não têm sucesso.



Sistema: O Dano dessa Manobra é rolado somente para atordoar. Essa Manobra não pode ser Bloqueada, mas pode ser esquivada como um ataque de projéteis comum.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +0

Dano: +4 (Veja descrição acima)

Movimento: +0

### **Fire Element: Spontaneous Combustion**

#### **(Katon: Shinzen Hakka no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Fogo) ●●●, Heatwave

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 5, Outros 6

Com este poder destruidor, o Shinobi pode literalmente criar chamas em seu oponente. Oponentes não focalizados ou distraídos sofrerão com uma horrível e incontrolável chama. Vítimas desse ataque continuarão a queimar até que apaguem as chamas ou o ninja pare com elas.

Sistema: O ninja deve derrotar o defensor num teste Resistido de Focus. Se o ninja vencer, o defensor queimará nas chamas, recebendo o dano listado abaixo. A cada turno que passe, o ninja pode continuar gastando Chakra para manter o fogo queimando. O personagem afetado pode se defender rolando no chão e apagando as chamas. Entretanto, isso nem sempre será efetivo no meio de um combate: um personagem que role para apagar o fogo sofre -2 Velocidade na sua próxima ação.

Custo: 2 Chakra no primeiro turno, 1 Chakra nos turnos seguintes

Velocidade: +0

Dano: +5 no primeiro turno, +2 nos turnos seguintes

Movimento: -2

### **Flying Chakra Ball (Hikou Tama no Chakra)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Chakra Ball, Jump

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 2; Outros 3

Ninjas veteranos começaram a desenvolver métodos para evitar que seus oponentes capazes de altos saltos continuem saltando sobre suas Chakra Balls. Estes veteranos levaram a luta para o alto, saltando e desferindo suas Chakra Balls em pleno ar.

Sistema: a Flying Chakra Ball é idêntica à uma Chakra Ball normal, exceto que os oponentes não podem se esquivar dela com Jump ou uma Manobra Aérea similar. As restrições de linha de visão ainda se aplicam.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: +0

### **Ghost Form (Yuurei Mehana)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 5; Outros 6

Alguns mestres do Ninjutsu são capazes elevar o domínio do Chakra sobre a matéria. Estes mestres desenvolveram o poder de transformar seus corpos em uma forma fantasmagórica, insubstancial, que lhes permitia passar através de objetos sólidos sem serem feridos e então solidificar seus corpos, voltando ao

normal.

Há rumores de que os primeiros mestres a aperfeiçoar esta técnica ficaram presos em suas formas fantasmagóricas, incapazes de transformar seus corpos de volta em matéria sólida. Os mesmos rumores dizem que estes antigos mestres ainda vagam pelo mundo.

Sistema: nada sólido afetará um personagem em Ghost Form. Energia como fogo e eletricidade ainda o afetarão, mas kunais, pedras, socos e chutes passarão por ele sem feri-lo. O personagem não poderá atacar ou usar quaisquer outros Jutsus enquanto estiver em Ghost Form, mas poderá se mover, passar através de paredes, pisos e até mesmo pessoas. Ghost Form pode ser jogado durante um turno no qual o personagem tenha sido preso em um Apresamento Sustentado, permitindo que ele simplesmente saia do apresamento.

Roupas e pequenos objetos pessoais do personagem podem ser tornados insubstanciais e acompanhá-lo na Ghost Form.

Custo: 2 Chakra no primeiro turno, mais 1 Chakra por turno em que o personagem permanecer na Ghost Form.

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### **God Of Thunder Flying Technique**

#### **(Hiraishin no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Jigen Ugoku no Jutsu

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 5, Outros 6

Este é um dos mais poderosos Jutsus de Tempo/Espaço que existe e foi ele que tornou famoso o 4º Hokage (Yondaime). Yondaime era capaz de mover-se a uma velocidade impressionante pelo campo de batalha, deixando para trás apenas o rastro de seu Chakra e uma leve sombra de sua figura, enquanto eliminava seus adversários um a um. Daí o seu apelido de Relâmpago Amarelo de Konoha. Este ninja precisa marcar o local exato onde irá aparecer com um selo especial. Yondaime Hokage, trazia sempre junto consigo diversas Kunais com este selo gravado e as usava durante o combate.

Sistema: O ninja testa Percepção+Focus (Dificuldade 6) e paga 1 de Chakra, cada sucesso obtido confere um turno de duração ao Hiraishin no Jutsu. Enquanto estiver sobre efeito deste jutsu, ao invés de se mover baseado no movimento da Carta de Combate jogada, o ninja passa a ignorar este valor e se move de um selo a outro. Em adição a este efeito de movimento, a Carta de Combate jogada ganha +2 em velocidade.

O ninja sempre termina seu movimento no hexágono marcado com o selo ou em um dos hexágonos adjacentes a este. O ninja não pode terminar seu movimento em hexágono ocupado por inimigos. A não ser no caso de uma manobra de apresamento, se dando neste caso, a obrigatoriedade. Não há limites à distância percorrida com este Jutsu, simplesmente o ninja se move de um ponto selado a outro, mesmo eles estando equidistantes entre hemisférios.

Para marcar um lugar ou objeto com o selo

desta manobra o ninja deve pagar 1 de Chakra, e testar Inteligência+Focus (Dificuldade 6) e obter pelo menos um sucesso. Esta ação leva um turno inteiro para ser executada. No caso de objetos previamente selados o ninja pode usar uma manobra padrão de Arremesso para jogar o objeto selado no local desejado. Caso possua em seu repertório Repeating Shot o ninja pode lançar um objeto selado para cada nível que possua na Técnica Arremesso. Todas as regras normais de Arremesso são aplicadas, mas para este propósito, o ninja poderá alvejar locais diferentes com Repeating Shot.

Enquanto durar este Jutsu, o ninja irá se mover tão rápido que poucos serão capazes de enxergá-lo. Qualquer personagem que queira alvejar o ninja com uma habilidade ou manobra deve passar antes em um teste de Percepção + Perspicácia (Dificuldade 8) e obter pelo menos 1 sucesso.

Custo: 1 Chakra (ver descrição)

Velocidade: +2 (ver descrição)

Dano: Nenhum

Movimento: Ver descrição

### **Grass-Needle Technique (Kusa Kasui no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 2; Outros 3

Usando esta técnica muito comum entre os ninjas da Vila Oculta da Grama, o ninja é capaz de tornar a grama de um local rígida e pontuda como um makibishi, capazes de perfurar o corpo de quem estiver em contato. Muitas vezes seus inimigos são encontrados com diversas dessas perfurações, deitados em uma grama tranqüila e verdejante.

Sistema: O ninja é capaz de transformar a grama de uma determinada área, em espinhos rijos e resistentes capazes de perfurar quem pisar nesta área. A área de grama que o ninja pode modificar por cada uso deste Jutsu, é igual a um quadrado de Focus x Focus. Cada vez que alguém pisa neste quadrado ou a cada turno que alguém esteja lutando nesta área ele sofrerá imediatamente um ataque que causa 6 dados de Dano(base) + 2 dados para cada ponto de Chakra adicional gasto na execução do Jutsu, até um limite de + 4 dados de dano. Caso receba qualquer dano, o alvo terá sua movimentação reduzida à metade (que poderá ser curada em um teste de Inteligência + Medicina, que levará 2 turnos para ser concluído, ou após um dia de descanso). Qualquer criatura que esteja correndo deverá parar imediatamente ao receber um ferimento feito por esta técnica.

Custo: 1 Chakra (ver descrição)

Velocidade: +1

Dano: 6, +2 por Chakra adicional gasto (ver descrição)

Movimento: -2

### **Hand Illusions Technique (Yubi no Genjutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 2, Outros 3

Gesticulando com seus sinais com as mãos particulares, ou apenas um dedo o ninja pode confundir um oponente. Ele pode controlar o que o usuário vê. O ninja também pode fazer com que os piores medos do oponente apareçam para assustá-lo, ou colocar

pessoas queridas falando dele, para deixá-lo abalado emocionalmente.

Sistema: O ninja deve ter sucesso em um teste resistido de Destreza + Focus contra Raciocínio + Focus do alvo. Se o ninja vencer, trate o alvo como se estivesse atordoado no turno seguinte.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### **Homing Shot (Hoomingu Dangan)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●, Focus ●●.

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

O ninja é capaz de estender o seu Chakra até o seu oponente, criando um alvo no espírito do inimigo.

Desta maneira seus projéteis são capazes de serem guiados até o seu alvo pela força de seu Chakra.

Sistema: O ninja deve executar este Jutsu no turno anterior a um Jutsu de Arremesso. O ninja então testa Percepção + Focus (dificuldade Vigor + Focus do oponente) e cada sucesso reduz em um a dificuldade para acertar um oponente.

O alcance deste Jutsu é igual à Percepção + Arremesso do ninja.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -3

Dano: Nenhum

Movimento: +1

### **Improved Chakra Ball (Kaizen Tama no Chakra)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Outros 4

Este Jutsu é uma melhoria nos efeitos já devastadores de uma Chakra Ball.

Sistema: a Improved Chakra Ball é similar à uma Chakra Ball normal, mas seus modificadores são melhores e ela provoca Knockdown em qualquer oponente que receba dano, a menos que o oponente bloqueie.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

### **Instant Shadow Clone no Jutsu**

#### **(Jikoku Kage Bunshin no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Kage Bunshin no Jutsu

Pontos de Jutsu: Genjutsu 1; Ninjutsu 2; Outros 3

Este Jutsu cria um único clone do usuário, seguindo as mesmas regras de um Kage Bunshin normal, mas o clone poderá agir no mesmo turno em que foi criado. É uma variação do Kage Bunshin no Jutsu, extremamente útil para estratégias de emergência. Todo usuário de Kage Bunshin no Jutsu deveria conhecer esta técnica, tamanha sua versatilidade.

Sistema: O ninja cria um único clone seguindo as mesmas regras do Jutsu Kage Bunshin no Jutsu, mas o clone criado pode executar imediatamente uma ação, que pode ser um ataque, um Jutsu, ou qualquer coisa que o ninja pudesse fazer normalmente. O clone desaparecerá no final do turno em que foi criado. Esta

Jutsu é uma manobra de Interrupção, entretanto a ação que o clone executará poderá ser ou não, uma Manobra de Interrupção. Exemplo: Zabuza tenta acertar Naruto com sua espada. Naruto executa este Jutsu e cria um clone instantâneo no hexágono em frente ao seu, que executará um Fierce Punch, Zabuza é mais rápido que o clone de Naruto e acerta seu clone ao invés de ele próprio. Caso o clone ainda possua Saúde restando não terá desaparecido e ainda pode desferir um belo murro no ninja da Névoa, desaparecendo no final do turno.

Esta técnica pode ser usada inclusive durante um Jump.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### Leech Life (Inochi Hiru )

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 3, Ninjutsu 4; Outros 5

Alguns ninjas se utilizam da força do Chakra para literalmente roubar a energia vital de seus oponentes.

Sistema: Para executar essa Manobra, o personagem deve prender a vítima em um Apresamento Sustentado. A partir daí, o atacante pode passar 1 ponto de Saúde da vítima para si mesmo pelo custo de 1 Chakra. No entanto, um personagem não pode passar mais pontos por turno que o seu Focus. Atacante também não pode possuir mais Saúde que o seu limite. O Apresamento não causa mais dano, havendo a necessidade da disputa de Força somente para manter o inimigo imobilizado.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: +0

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

### Lightning Element: Lightning Bolt

(Raiton: Rakurai)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Raio) ●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

O ninja é capaz de alterar a natureza do seu Chakra e transformá-la em uma descarga elétrica e dispará-la com toda a potência contra seus oponentes. Um relâmpago muito forte, é disparado a partir do ninja, sendo capaz de alvejar mais de um inimigo ao mesmo tempo.

Este Jutsu é uma clara representação do poder de um Raiton.

Sistema: Este Jutsu é tratado como uma manobra de projéteis normal, no que diz respeito à linha de visão e possivelmente ser esquivado por manobras como Jump, mas com alguns acréscimos.

Este Jutsu possui um modificador de +3 Dano, mas alternativamente o ninja pode reduzir em dois dados de Dano e bifurcar o relâmpago afim de atingir mais de um inimigo por vez.

Ao alcançar o nível 6 na sua Técnica de Focus, o ninja é capaz de trifurcar o relâmpago e quadrifurcar ao alcançar Focus 8. Nunca ouviu-se falar de ninjas que fossem capazes de tal feito. Para cada ramificação do

relâmpago, aplica-se a redução de Dano, na mesma proporção.

A vítima recebe um Knockdown, caso receba qualquer dano, mesmo se estiver bloqueando. Esta técnica é capaz de causar Knockdown em um oponente, mesmo que ele esteja usando o Jutsu San He.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

### Lightning Element: Lightning Speed

(Raiton: Shinpuujinrai)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Esportes ●●, Afinidade Elemental (Raio) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

Os ninjas da Vila Oculta da Nuvem, são famosos pela sua velocidade extraordinária na batalha. Isto é devido à sua forte ligação com o Elemento Raiton, que é capaz de aguçar seus sentidos e permitir feitos impressionantes.

Sistema: Para cada ponto de Chakra gasta na invocação deste Jutsu, o ninja recebe um bônus de +1 em Velocidade para todos os seus Jutsus a partir de seu próximo turno. À cada +2 Velocidade obtidos com este Jutsu o ninja recebe adicionalmente um bônus de +1 em Movimento. Um ninja não pode gastar mais Chakra para este Jutsu do que seu nível de Focus.

Este Jutsu dura uma quantidade de turnos igual ao Focus do ninja + metade do seu Antecedente Afinidade Elemental (Raio), arredondado para baixo.

Exemplo: Sasuke invoca este Jutsu e decide gastar 4 pontos de Chakra. Isto garante à Sasuke um bônus de +4 em Velocidade e +2 em Movimentação por bons 10 turnos.

Custo: Variável (Ver descrição)

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

### Lightning Element: Shock Treatment

(Raiton: Chidori Nagashi)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Raio) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

Alguns ninjas desenvolveram a capacidade de ampliar os campos elétricos naturais de seus corpos a níveis impressionantes. Utilizando o Chakra do elemento Raiton; estes Shinobis podem criar poderosos campos elétricos. O ar ao redor do ninja pulsa e faísca com a eletricidade que queima no ozônio.

O poder pode ser usado para causar curto-circuito em equipamentos elétricos. Além disso, enquanto estiver usando este poder, um ninja é praticamente imune a choques elétricos: ele poderia ser atingido por um relâmpago sem sofrer dano, desde que mantenha este poder ativado.

Sistema: Este poder afeta qualquer um no hexágono do ninja ou em um hexágono adjacente (amigos e inimigos recebem o choque sem distinção). Todos recebem dano e sofrem um Knockdown quando a eletricidade corre por seus corpos. Um personagem que esteja bloqueando não sofre o Knockdown, mas

recebe dano.  
Custo: 2 Chakra  
Velocidade: +0  
Dano: +7  
Movimento: Nenhum

### **Lightning Element: Thousand Birds (Raiton: Chidori)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Esportes ●●, Afinidade Elemental (Raio) ●●●●  
Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4  
Chidori (ou Raikiri) é uma técnica desenvolvida por Hatake Kakashi. É um ataque muito poderoso usado a curta distância, transformando Chakra ao redor da mão do atacante. O usuário, então, corre, aumentando o poder perfurante do jutsu. Só que isso pode ser mortal para o usuário.  
Como ele foca a maior parte de seu Chakra para realizar o jutsu e está correndo a toda velocidade em direção ao oponente se torna vulnerável a contra-ataques. Para eliminar estas deficiências é necessário possuir uma técnica (ou linhagem avançada, como o Sharingan) que posa prever o contra-ataque do inimigo.

Como consome muito Chakra, é classificada como um ataque perigoso, devido às conseqüências ao corpo do usuário. Um portador de Chidori só pode usá-la algumas vezes por dia, sendo limitado pela sua quantidade de Chakra. Se, por acaso, o usuário tentar utilizar mais vezes do que seu corpo permite, ao final do ataque desmaiará por perda de Chakra, ficando neste momento totalmente exposto. Ganhou o nome Raikiri depois que Kakashi cortou um relâmpago em dois.

Para a técnica ser feita, o ninja altera a *fonte* do Chakra, transformando em corrente elétrica; depois, ele altera o *formato*, e nessa hora o poder do ataque é decidido, colocando a potência, o tamanho.  
Sistema: Caso o usuário possua o Sharingan, o oponente se for interrompido, recebe Knockdown, representando a habilidade de prever o contra-ataque do oponente. Caso não o possua, usar somente os modificadores abaixo.

Custo: 3 Chakra  
Velocidade: +2  
Dano: +6  
Movimento: +1

### **Mind Assassination Technique (Kokoro Ansatsu no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Narakumi no Jutsu.  
Pontos de Jutsu: Genjutsu 5  
Esta é a técnica suprema dos usuários de Genjutsu. Como o cérebro é responsável pela produção de uma infinidade de hormônios e substâncias químicas, que em quantidades descontroladas causam dor e doenças, o ninja utiliza o controle sobre o Chakra do para ordenar que diversas funções do corpo da vítima entrem em colapso, levando a vítima à morte cerebral. O ninja pode impor à sua vítima o pesadelo que quiser, enquanto destrói seu corpo com este Genjutsu.  
Sistema: O alcance desta técnica é igual ao Focus do

usuário e o mesmo deve ter Linha de Visão da vítima. Esta técnica causa dano real à vítima, que usa Inteligência como Absorção. A técnica primeiro destrói o Chakra da vítima e em seguida sua Saúde. Este Jutsu funciona como um Apresamento Sustentado, onde a vítima testa Força de Vontade contra a Força de Vontade do usuário para tentar libertar-se. Como ataca diretamente as funções orgânicas do corpo da vítima todo o dano causado por este Jutsu é agravado.  
Custo: 3 Chakra, 1 Chakra nos turnos seguintes  
Velocidade: -1  
Dano: +2  
Movimento: -1

### **Mind Reading (Dokushinjutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Telepathy  
Pontos de Jutsu: Genjutsu, Ninjutsu 3; Outros 4  
Como sobreviver a um oponente que conhece seu próximo movimento antes que você o realize? Tamanho é o poder mental de alguns ninjas que eles podem ler os pensamentos de seus oponentes e se antecipar às suas ações. Os usuários de Genjutsu se utilizam desta técnica para descobrir os temores mais profundos do oponente e trazê-los à tona.  
Sistema: Mind Reading não é jogada como uma Carta de Combate. O jogador anuncia entre os turnos de combate que seu personagem está usando Mind Reading. Ele gasta 1 ponto de Chakra e seleciona um oponente como alvo da varredura mental. Os dois então fazem uma ação resistida usando seus níveis permanentes de Força de Vontade.

Se o personagem que usa Mind Reading vence a ação resistida, o oponente deve revelar duas Cartas de Combate a ele. O oponente terá que jogar uma destas duas cartas no próximo turno de combate. A vítima deve estar a um número de hexágonos igual ao Raciocínio + Focus do atacante.

Quando o Mind Reading é usado fora de combate, o Narrador pode decidir qual é a informação adquirida pelo personagem. Quanto mais sucessos forem obtidos na ação resistida, melhor. A vítima não perceberá que sua mente está sendo lida a menos que o ninja tenha uma falha crítica no seu rolamento de Força de Vontade.

Custo: 1 Chakra  
Velocidade: Nenhuma  
Dano: Nenhum  
Movimento: Nenhum

### **Nirvana's Temple Technique (Nehan Shouja no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●  
Pontos de Jutsu: Genjutsu 4; Outros 6  
O ninja faz com que várias pessoas caiam no sono. Elas têm a visão tranqüila de folhas de cerejeira caindo e então adormecem.  
Sistema: O ninja gasta 1 Chakra para cada vítima deste Genjutsu e testa Manipulação + Focus contra Força de Vontade de cada vítima em separado. Caso vença, uma vítima dorme tranqüilamente um turno para cada sucesso de diferença no teste. Após este período ela pode tentar acordar após ser bem sucedida em um teste de Percepção + Prontidão

(Dificuldade igual à Manipulação + Focus do ninja, -3 se houver alguém tentando acordá-la), ou pode ser acordada através do Jutsu Kai.

Custo: 1 Chakra para cada vítima

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### **Owl's Eyes (Fukurougan)**

Pré-requisitos: Focus •

Pontos de Jutsu: Qualquer Estilo 1

Com este Jutsu, o ninja é capaz de enxergar perfeitamente em situações onde a luminosidade seja mínima.

Sistema: O ninja não recebe penalidade alguma em casos de escuridão parcial, onde haja pelo menos um luz tênue, mas continua recebendo as penalidades normais em caso de escuridão total ou Genjutsus.

Este Jutsu dura uma Cena

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### **Puppet Transformation Technique (Ningyou Henge no Jutsu)**

Pré-requisitos: Kugutsu no Jutsu, Henge no Jutsu

Pontos de Jutsu: Manipulação de Marionetes 2.

É uma variação do Henge no Jutsu, onde o ninja é capaz de utilizar o Henge no Jutsu para transformar sua própria marionete.

Sistema: Funciona exatamente como o Henge no Jutsu, mas quem se beneficia desta técnica é a marionete do Mestre de Marionetes.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### **Puppeteer Technique (Kugutsu no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus •••

Pontos de Jutsu: Manipulação de Marionetes 2

Usando o Chakra do corpo, o manipulador emite linhas de Chakra a partir de seus dedos, que ele usa para controlar suas marionetes. Uma marionete pode ter várias armas, veneno, qualquer coisa que o manipulador quiser para surpreender o inimigo. Diz-se que o melhor manipulador é aquele que usa mais marionetes ao mesmo tempo com o menor número de dedos em cada um.

Esta é a técnica básica para um Manipulador de Marionetes, na verdade sem esta técnica ele nem pode ser considerado um Manipulador de Marionetes.

Sistema: Esta técnica deve ser comprada uma vez para cada Marionete que se deseja manipular por vez, até um número igual ao seu nível da técnica Focus. Uma marionete pode ser comprada (normalmente na Vila da Areia, onde esta técnica é mais proeminente), herdada, ou construída. Mas sempre que um Mestre de Marionetes desejar utilizar a mesma em um combate, ele deve comprar com antecedência esta técnica para fazer total uso em batalha.

Para uma descrição mais completa sobre a

construção de uma marionete veja o Antecedente Construtor Habilidoso (capítulo 4 - Sistemas)

O Mestre de Marionetes utiliza esta técnica, literalmente conectando-se às suas Marionetes e este efeito perdura por uma quantidade de turnos igual a Inteligência + Focus do ninja. Após esta ligação inicial ele passa a escolher todo turno, uma Carta de Combate por Marionete e uma para si que deve ser necessariamente uma Manobra de Interrupção. Cada Marionete então participa do combate como se fosse um personagem independente, controlado pelo Mestre de Marionetes.

O ninja pode controlar suas marionetes até uma distância em hexágonos igual à Inteligência + Focus  
Custo: 1 Chakra por Marionete usada ao mesmo tempo.

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Quick Body Movement Technique (Shunshin no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ••, Esportes •

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 1; Outros 2

É um Ninjutsu básico. O ninja desaparece aqui e aparece rapidamente em outro lugar. Para mascarar a fuga ele pode deixar névoa, areia, ou algo do tipo.

Sistema: o ninja se move como usual, isto é, sem atravessar hexagons ocupados por obstáculos sólidos e/ou inimigos, e ao término do movimento, devido à incrível velocidade do movimento, qualquer personagem que queira alvejar este ninja com uma habilidade ou técnica deve passar antes em um teste de Percepção + Perspicácia (Dificuldade 7) e obter pelo menos 1 sucesso.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +4

### **Rasengan**

Pré-requisitos: Soco ••, Focus ••••

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4; Outros 5

Usando o chakra na mão e o fazendo girar, o ninja pode criar uma bola de chakra. Quando ela acerta algo, o alvo recebe uma espécie de soco e começa a girar. Ela é feita mudando o *formato* do chakra, rotacionando-o. Foi inventada por Yondaime Hokage, passada para seu mestre, Jiraya, que a ensinou para Naruto. Apesar de ser uma técnica muito forte, Rasengan é considerado uma técnica incompleta por não ter nenhuma mudança de fonte de elemento no Chakra e sim ser apenas Chakra.

Sistema: Use os modificadores abaixo. O impacto do Rasengan joga o oponente um hexágono para trás. A vítima do Rasengan precisa ser bem sucedida em um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6), ou sofrerá um Knockdown em adição ao dano.

Custo: 2 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +6

Movimento: +0

**Regeneration (Saisei)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 1, Outros 3

Alguns ninjas têm a capacidade de fazer seu Chakra fluir para as partes feridas de seus corpos, curando a si mesmos quase instantaneamente. Esta disciplina é difícil de aprender, requerendo um controle excepcional do Chakra e disciplina mental necessária para direcionar o Chakra apropriadamente durante uma batalha.

Sistema: quando usa este poder, o ninja fica imóvel por um turno para focalizar seu Chakra. Ele pode então gastar pontos de Chakra para restaurar Níveis de Saúde perdidos. Cada ponto de Chakra recupera três Níveis de Saúde ou 1 ponto de Dano Agravado. Em um turno, o personagem pode recuperar um número de Níveis de Saúde igual ao seu nível de Focus. Por exemplo, um ninja com Focus 3 pode gastar até 3 pontos de Chakra para restaurar 9 Níveis de Saúde ou 3 pontos de Dano Agravado em um turno de Regeneração.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

**Release (Kai)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 1, Outros 2

Desfaz Genjutsus de nível inferior ao do usuário. Se o nível for superior ao do usuário, o Genjutsu não será desfeito completamente. Também é usado para liberar selos, pergaminhos ou tarjas bomba.

Sistema: A técnica de Focus do usuário deve ser igual ou maior do que a do ninja que aplicou o Genjutsu a ser desfeito. Caso seja inferior, dá a oportunidade o alvo testar Força de Vontade (Dificuldade 5 + a diferença entre o Focus do oponente e o Focus do ninja).

Kai pode ser usado como uma Manobra de Interrupção.

Quando usado para liberar selos, tarjas bomba e pergaminhos que não sejam especificamente protegidos, não há custo em Chakra envolvido.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

**Repeating Chakra Ball (Kurikaeshi Tama no Chakra)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Outros 4

Insatisfeitos com apenas um grande projétil, alguns ninjas preferem focalizar seu Chakra em diversos projéteis menores.

Certamente, a Repeating Chakra Ball é útil quando um ninja precisa enfrentar vários oponentes de uma vez só.

Sistema: o ninja pode arremessar um número de pequenas Chakra Balls equivalente ao seu nível em Focus. Portanto, um ninja com Focus 5 poderia disparar uma salva de 5 projéteis. Ele pode mirá-las

em qualquer oponente ou oponentes que quiser (ex: duas em um oponente e uma em cada um dos três oponentes restantes). Cada alvo deve estar na linha de visão do ninja.

Um oponente que use Jump ou outra manobra para se esquivar deve fazer um teste de esquiva para cada Chakra Ball lançada contra ele. O alcance é igual ao da Chakra Ball comum (Raciocínio + Focus).

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Nenhum

**Sense Element (Youso Satoshi)**

Pré-requisitos: Focus ●, Afinidade Elemental (qualquer)

●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 2, Outros 3

Esse poder varia de acordo com a Afinidade Elemental. Ninjas com Afinidade Elemental da Terra podem sentir o peso de certas criaturas, estrutura, e composição de um sólido. Já os do Vento, podem sentir a poluição do ar, pressão atmosférica, temperatura e sentir presenças atrás de portas. Os da Água podem discernir a composição de líquidos e descobrir a quantidade de água no corpo de pessoas. Os do Fogo podem calcular a temperatura de um objeto e de uma área, de uma pessoa, e descobrir o ponto de ebulição de certo objeto, os do Raio podem perceber campos elétricos e se uma tempestade de raios se aproxima.

Sistema: O personagem rola Percepção + Antecedente Afinidade Elemental para descobrir informações sobre seu elemento nas redondezas.

Custo: Nenhum

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

**Shadow Clone Technique (Kage Bunshin no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Bunshin no Jutsu

Pontos de Jutsu: Genjutsu 3, Ninjutsu 4, Outros 5

O ninja cria um clone seu, que pensa, age e luta como o usuário. O clone não é uma ilusão e some quando o ninja verdadeiro quer ou quando são atacados. O Chakra do usuário fica dividido igualmente entre os clones e é preciso uma grande quantidade de Chakra. Esses clones, tudo que ouvirem aprenderem ou virem, o ninja também ouvirá, aprenderá ou verá.

Sistema: esta técnica fenomenal pode ser aplicada com uma série enorme de efeitos. Desde recurso para espionagem ou infiltração, como em combate. Um clone criado retém todas as características do personagem (incluindo os Atributos, Técnicas, Jutsus e as Habilidades que o ninja possui), com exceção ao nível atual de Chakra e Saúde. Um clone tem uma quantidade de Chakra igual à divisão de Chakra entre quantidade de cópias do personagem e uma quantidade de Saúde igual a sua quantidade de Chakra. Exemplo: Konohamaru tem 10 Chakra, ele utiliza 2 para criar um clone seu. Seu Chakra restante será dividido igualmente com o seu clone, que agora possuirá 4 de Chakra e uma quantidade de níveis de

Saúde igual a 4 (seu Chakra). Se um clone recebe uma quantidade de dano igual a sua Saúde, ele imediatamente desaparece. Caso o clone utilize-se Jutsus que consumam Chakra, seu nível de Saúde também será reduzido da quantidade de Chakra consumido, podendo isto fazer com que o clone desapareça, caso seu Chakra chegue à zero. Se o ninja voluntariamente cessar um clone seu, ele receberá de volta a quantidade total de Chakra que seu clone possuía no momento. Caso o clone receba dano e desapareça, o ninja recebe apenas a metade (arredondando para baixo) da quantidade de Chakra de volta.

Exemplo: O clone de Konohamaru executa um Jutsu que lhe custou 1 Chakra (restando-lhe apenas 3) e recebeu 3 dano. Ele desaparece (por que recebeu uma quantidade de dano igual, ou maior que sua Saúde) e Konohamaru receberá apenas 1 de Chakra pela dissipação de seu clone.

Se o ninja verdadeiro for nocauteado, ou levado à inconsciência por algum motivo, seus clones dissiparão e o ninja receberá a quantidade total de Chakra que seus clones possuíam no momento.

Custo: 2 Chakra por Clone criado.

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

### **Shrouded Moon (Ooi Koori Wa)**

Pré-requisitos: Esportes •, Foco ••

Pontos de Jutsu: Genjutsu 1; Ninjutsu 2; Outros 3

Ao usar esse poder, o Ninja se mistura com as sombras. É uma técnica excelente, mas não surtirá bons efeitos se usada em plena luz do dia, pois o ninja precisa de muita escuridão para emboscar a vítima.

Sistema: Ao realizar essa Manobra, o oponente deve rolar Percepção + Prontidão contra Furtividade + Focus do Ninja. Se o Ninja vencer, ele terá um bônus de +1 de Velocidade no próximo turno. Se o oponente arriscar, e atacar no hexágono errado, ele terá -2 de Velocidade, pois precisará redirecionar seu ataque.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### **Sonic Blast (Sonikku Happa)**

Pré-requisitos: Focus ••••

Pontos de Jutsu: Jutsu Médico 3; Ninjutsu 4

Concentrado o seu Chakra de forma a canalizar uma energia sônica, o ninja desfere um poderoso golpe sônico. Ninjas da Vila do Som costumam usar apetrechos que intensificam este Jutsu. Ninjas médicos utilizam-se dos conhecimentos com o ultrassom e o aplicam de forma ofensiva.

Sistema: como na Chakra Ball, o alcance do Sonic Blast é igual ao Raciocínio + Focus do ninja. O atacante deve ter uma linha de visão livre até seu oponente.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

### **Speed of the Mongoose (Manguusu Sokuryoku Do)**

Pré-requisitos: Focus •••

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Taijutsu 4; Outros 5

Concentrando seu Chakra na amplificação dos limites do corpo, o ninja consegue aumentar sua velocidade e movimentação por um curto período de tempo.

Sistema: Ao usar esse poder, o Ninja ganha como bônus, no próximo turno, +4 de Velocidade e +6 de Movimento (apenas se for se movimentar em uma linha reta).

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

### **Stunning Shout (Subarashii Donaru)**

Pré-requisitos: Focus ••

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 2; Outros 3

Algumas vilas (como a Vila do Som) enfatizam o uso da própria voz como arma. Antigos mestres conseguiram focalizar seu Chakra através da voz, criando brados tão altos e poderosos que poderiam derrubar oponentes ou enervá-los durante uma batalha.

Sistema: o ninja deve focalizar seu grito sobre um oponente (a critério do Narrador, todo um grupo de ninja de baixo nível pode ser afetado). A vítima deve fazer uma ação resistida entre a sua Força de Vontade permanente e a Força de Vontade permanente do ninja. Se a vítima obtiver o maior número de sucessos, o Stunning Shout não causa nenhum efeito.

Se o ninja obtiver maior número de sucessos, uma de duas coisas acontece. Se a vítima ainda não tinha agido, ela perde todo o Movimento e ataques a que tinha direito no turno. Completamente enervado e estonteado pela força do grito, o oponente deve passar o resto do turno se recuperando. Se a vítima já havia agido no turno, cada sucesso extra obtido pelo ninja no teste de Força de Vontade subtrai um ponto de Velocidade da próxima manobra da vítima. Por exemplo, um ninja usando o Stunning Shout tem quatro sucessos acima de seu oponente; ele terá uma penalidade de -4 sobre a Velocidade das suas manobras no próximo turno.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

### **Telepathy (Ishindenshin)**

Pré-requisitos: Focus •••

Pontos de Jutsu: Genjutsu, Ninjutsu 2; Outros 3

Alguns ninjas aperfeiçoaram um meio de comunicação além da palavra falada. Eles são capazes de enviar seus pensamentos à mente de outra pessoa, permitindo a ambos se comunicar diretamente.

Sistema: um personagem com Telepatia pode conectar um número adicional de pessoas igual ao seu nível em Focus. Portanto, uma pessoa com Focus 3 poderia se conectar telepaticamente a três outras pessoas. Cada indivíduo deve estar a um alcance em hexágonos igual ao Raciocínio + Focus do telepata, e deve permanecer dentro deste alcance para manter o

elo.

Entre cada turno de combate, o telepata poderá decidir quais personagens farão parte do elo telepático no próximo turno. Estes jogadores podem então discutir estratégias de combate entre si sem que ninguém mais seja capaz de ouvi-los. Manter um elo telepático custa 1 ponto de Chakra por turno.

Custo: 1 Chakra por turno

Velocidade: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Temporary Body's Paralise Technique (Kanashibari no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Apresamento ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu, Jutsu Médico 3; Outros 4.

É um Ninjutsu que temporariamente paralisa um indivíduo ou um animal.

Sistema: Este Jutsu é uma Ação Sustentada. Para libertar-se o alvo deve testar Força contra Inteligência do ninja, mas deve conseguir dois sucessos a mais que o ninja para vencê-lo na disputa. O alcance deste Jutsu é igual ao Focus do ninja.

O ninja pode executar outras manobras enquanto concentra-se neste Jutsu, mas receberá uma penalidade de -2 Velocidade em todas as suas manobras enquanto sustentar este Jutsu.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### **Toughskin (Kawajoubu)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Terra)

●●

Pontos de Jutsu: Taijutsu, Ninjutsu, Jutsu Médico 2; Outros 4

Muitos mestres de Taijutsu são conhecidos por sua pele dura como uma armadura. Um dos Jutsus menos conhecidas do estilo é a habilidade de focalizar o Chakra na pele e músculos superficiais fazendo com que sua já resistente pele se torne dura como pedra.

Sistema: o jogador pode usar a Carta de Combate Toughskin junto com qualquer outra manobra em um turno de combate. O ninja recebe um bônus em Absorção igual ao seu nível em Focus pela duração do turno.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

### **Transformation Technique (Henge no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Genjutsu 1; Outros 2.

Um ninja usa o Henge no Jutsu para transformar-se em outra pessoa ou objeto, se escondendo ou enganando os outros. É importante dizer que todos os aspectos físicos, como voz, além da aparência são praticamente idênticos ao da pessoa transformada. Mas é bastante difícil fazer uma transformação perfeita, já que alguns detalhes nunca ficam certos. Sistema: Sempre que este Jutsu for invocado ele

funcionará, o fator determinante é quão boa é sua habilidade no Henge, para iludir seus inimigos. O ninja rola Manipulação + Focus (dificuldade 6) Cada sucesso aumenta em 1 a dificuldade do oponente perceber as imperfeições da ilusão. A dificuldade do teste de Percepção + Prontidão, varia de acordo com o julgamento do Narrador. Uma dificuldade básica de 4, poderia indicar que o ninja iludido é amigo pessoal da pessoa em que você se transformou. Da mesma forma, fica a critério do Narrador reduzir a dificuldade de executar o Henge, caso você seja bastante familiar a forma que você deseja transformar-se.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

### **Linha de Visão**

**Se você vai disparar uma Chakra Ball ou outro tipo de projétil em alguém, ajuda muito se você puder ver o seu alvo. Isto é chamado de ter linha de visão. Uma vez que você tenha os personagens no mapa hexagonal, segure um lápis, uma régua, um pedaço de papel, ou qualquer outro objeto reto, sobre a cabeça do personagem que está atacando (no meio ao hexágono do personagem) e a outra ponta sobre a cabeça do personagem que está se defendendo. Se nada estiver entre eles (paredes, outros personagens, etc.), um está na linha de visão do outro. Se o atacante não tiver sua pretensa vítima em sua linha de visão, ele ainda pode desferir um ataque de projétil, mas ele atingirá a primeira barreira que estiver no caminho, ao invés da sua vítima.**

Além disso, um projétil continua se movendo até o seu alcance máximo ou até que ele atinja algo; Portanto, se aquele que deveria ser a vítima se esquivar, o projétil continuará em uma linha reta. Isto já fez com que mais de um Genin queimasse seus próprios colegas de equipe quando um oponente se esquivou.

Se o projétil for direcionado a um hexágono contendo mais de um personagem, o atacante deverá fazer um teste de Percepção (dificuldade 8) para mirar no alvo certo. Do contrário, o Narrador deverá rolar aleatoriamente para ver qual personagem é atingido (ex: se dois personagens estão no hexágono, role 1 dado de 10 lados: de 1 a 5 o Personagem A é atingido; de 6 a 10 o Personagem B é atingido).

### **Venomous Mist (Doku Kiri)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu, Jutsu Médico 3, Outros 5

O ninja solta uma nuvem roxa de veneno de sua boca. Com isso ele ganha tempo para se esconder e ainda machuca o inimigo.

Sistema: O ninja expele o veneno em forma de gás nos 3 hexágonos à sua frente criando um barreira à



linha de visão do oponente, e qualquer um que entre em um dos hexágonos envenenados, receberá o dano listado no Jutsu e deverá fazer um teste de Vigor, caso falhe estará envenenado e perderá 1 ponto de Saúde a cada 2 turnos até que receba tratamento. A nuvem dura uma quantidade de turnos igual ao Vigor do ninja.  
Custo: 2 Chakra  
Velocidade: +0  
Dano: -2  
Movimento: Nenhum

**Water Element: Concealing Mist Technique (Suiton: Kirigakure no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Água) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3; Outros 4  
Esta é uma técnica comumente usada pelos ninjas da Vila Oculta da Névoa. Cobrindo uma área com uma névoa densa e cegante, e usando seus aguçados sentidos, estes habilidosos ninjas são capazes de eliminar seus oponentes sem nem mesmo permitir que vejam quem os matou. É dito que um famoso ninja da Vila Oculta da Névoa, usou este Jutsu para infiltrar-se no castelo de um importante Senhor Feudal e matá-lo, enquanto todo seu exército nem sequer notou a sua presença.

Sistema: Ao invocar este Jutsu, o ninja é capaz de cobrir com uma névoa densa, uma área de raio igual ao dobro da Técnica de Focus do ninja. Todos os que estiverem nesta área de efeito, são considerados cegos, para propósitos de combate. Caso alguém esteja a 1 hexágono de distância de outro personagem, ele conseguirá vê-lo com muita dificuldade e tentar acertá-lo requer um teste de Luta às Cegas, caso falhe o alvo receberá um bônus de + 2 dados em sua Absorção (representando a dificuldade de localizá-lo). Criaturas além desta distância estão completamente ocultas e tentar acertá-las requer 3 sucessos em um teste de Luta às Cegas, caso falhe o alvo não poderá ser localizado. Se o ninja tentar acertar um hexágono aleatoriamente e este for o hexágono de um alvo, o mesmo receberá um bônus de + 4 em sua Absorção. Esta técnica possui uma duração igual ao triplo do Focus do ninja.

A névoa pode ser dispersada em 5 turnos por um vento moderado, ou imediatamente por um vento forte.  
Custo: 2 Chakra  
Velocidade: -1  
Dano: Nenhum  
Movimento: Nenhum

**Water Element: Drain (Suiton: Kumihosu)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Água) ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4  
Este poder faz com que o alvo comece a desidratar e enfraquecer. A água mantida pelo corpo do alvo é realmente expelida pelos poros dele. Um ninja não pode nem estar ciente de que está sendo desidratado, até deixar. Os inimigos afetados parecem brilhar com suor, mesmo em tempos extremamente frios.  
Sistema: Este é um ataque de projétil similar à uma Chakra Ball, e pode ser esquivado, apesar de que não

há sinal exterior de um projétil. Personagens que consigam sucesso em um teste de Percepção + Focus irão notar o projétil.

Um alvo golpeado sofre um ponto de dano, sem levar em consideração o Vigor ou Bônus de absorção. No próximo turno, o alvo também sofrerá penalidades de - 1 Velocidade e -1 Movimento.

Custo: 1 Chakra  
Velocidade: -1  
Dano: Um (sem Absorção, sem Vigor)  
Movimento: -1

**Water Element: Great Fall Technique (Suiton: Daibakufu no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Água) ●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5  
O ninja cria uma força enorme de água que é jogada contra o oponente.

Sistema: A força da água começa a partir dos três hexágonos à frente do ninja e continuam em linha formando um cone que se estende por um número de hexágonos igual Focus + Afinidade Elemental do ninja. Todos os que forem pegos nesta área recebem dano, sofrem Knockdown e são empurrados para trás 1 hexágono a não ser que estejam bloqueando. Neste caso, é necessário que os oponentes testem seu Atributo Força contra o Focus do ninja. Se o ninja vencer a disputa, o oponente recebe o Knockdown e é empurrado para trás, caso haja um empate o oponente é somente empurrado para trás. Se o oponente vencer nenhum efeito adicional é aplicado. Ninjas em meio a uma Manobra Aérea não sofrem Knockdown, a não ser que sejam interrompidos antes de iniciar seu Movimento.

Custo: 3 Chakra  
Velocidade: -1  
Dano: +3  
Movimento: Nenhum

**Water Element: Pool (Suiton: Mizutamari)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Elemental (Água) ●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4  
O ninja dissolve o próprio corpo numa poça d'água. Nesta forma, ele pode se arrastar, podendo passar por frestas, grades ou tubulações, mas não pode escalar ou subir coisa alguma. Mesmo estando em estado líquido, o ninja ainda terá controle sobre sua coesão.  
Sistema: Ao realizar este Jutsu, o personagem não será afetado por Jutsus físicos, somente por Jutsus que requeiram o gasto de Chakra como custo. No entanto, ele poderá apenas se movimentar.

Custo: 1 Chakra  
Velocidade: +1  
Dano: Nenhum  
Movimento: -2

**Water Element: Water Fist Technique (Suiton: Mizuken no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Soco ●, Afinidade Elemental (Água) ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5  
Uma porção do corpo do ninja se transforma em um

grande punho e golpeia o alvo. Este poder costuma se originar do braço esticado do lutador, mas pode ser projetado de qualquer parte do corpo, tal como de trás da cabeça (o que torna este golpe imprevisível).

Sistema: Utilize os modificadores abaixo. O alcance deste golpe é igual à Inteligência + Técnica de Focus do ninja.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: -2

### **Water Element: Water Prison Technique (Suiton: Suiro no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Apresamento ●●, Afinidade Elemental (Água) ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

O ninja cria uma bola de água. Se o inimigo for pego dentro dela ele não pode fazer nada, a não ser esperar sua morte por afogamento.

Sistema: Funciona como um Apresamento Sustentado, mas diferente de um Jutsu de Apresamento, o ninja não precisa invadir o hexágono do oponente, bastando o alvo estar no hexágono adjacente.

Esta técnica cruel impede o alvo de respirar, o que causa certo desespero no inimigo. A cada turno depois do primeiro, o alvo deve ser bem sucedido num teste de Vigor + Sobrevivência (Dificuldade 6) ou perderá o fôlego e sofrerá dois danos adicionais para cada vez que falhar (o dano é infligido automaticamente, não havendo rolagem de dado). O Alvo deve testar Força contra a Inteligência do ninja para se libertar deste Jutsu.

Custo: 2 Chakra inicial, 1 adicional por turno sustentado.

Velocidade: -1

Dano: + 4 (Dois adicionais, caso falhe no teste)

Movimento: Nenhum

### **Water Element: Water Snake (Suiton: Mizu Hebi)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Água) ●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

Após executar os selos necessários, o ninja invoca uma torrente de água tão forte, que é capaz de arremessar seu oponente. Este Jutsu é o perfeito exemplo de como a água, pode tornar-se uma arma mortal.

Sistema: A este Jutsu aplicam-se as mesmas regras de uma Chakra Ball normal, com os seguintes acréscimos:

Caso o alvo receba qualquer dano, ele é empurrado 1 hexágono para trás. Esta distância aumenta em 1 hexágono para cada dois sucessos além do primeiro, obtidos na avaliação de Dano, mesmo que o oponente esteja bloqueando.

O Alvo deste Jutsu recebe um Knockdown em adição ao dano, a não ser que esteja bloqueando.

Exemplo:

*Zabuza lança sobre Kakashi uma Water Snake. Kakashi está bloqueando e recebe 3 de Dano, isto o empurra 2 hexágonos para trás. Se Kakashi não*

*estivesse bloqueando, além de ser arremessado para trás e agora estaria no chão.*

Caso o oponente interrompa este ataque, com o Jutsu Energy Reflection, ele não poderá direcionar o ataque de volta para o ninja, devido à enorme força deste Jutsu.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: Nenhum

### **Wind Element: Air Missile (Futon: Renkuudan)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Vento) ●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

O ninja pode convocar uma explosão de ar e dirigi-la contra seus oponentes. Esta rajada devastante surge do nada e corta tudo o que estiver no caminho, freqüentemente pegando oponentes desatentos sem defesa.

Sistema: O usuário do Renkuudan ignora a necessidade de ter uma linha de visão limpa até o alvo. Ao invés disso, ele deve somar ao Vigor do oponente, a Resistência (o Vigor) de todos os objetos que estiverem no caminho entre o ninja e seu oponente. (O Narrador tem a palavra final a respeito da Resistência de cada objeto. O alcance da rajada é igual à Inteligência + Focus + Antecedente Afinidade Elemental, em hexágonos.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: Nenhum

### **Wind Element: Great Hurricane (Futon: Kaze no Tatsumaki)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Vento) ●●, Air Missile

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 5, Outros 6

Estendendo suas mãos para frente, o ninja cria um verdadeiro furacão numa área ao seu redor. Vítimas são arremessadas longe, e sofrem certo dano.

Sistema: Afeta um número de linhas hexagonais conectadas igual ao seu Focus. As linhas devem estar uma ao lado da outra, e o poder se estende por três hexágonos nessas linhas. Todos nessa área sofrem Dano e são empurrados em 1 hexágono para cada ponto de Dano sofrido. Vítimas em Manobras Aéreas sofrem um Knockdown.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: Nenhum

### **Wind Element: Lightness (Futon: Soyokaze)**

Pré-requisitos: Esportes ●●, Focus ●●, Elemental (Vento) ●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 4, Outros 5

Assumindo brutalmente o poder do ar, o ninja diminui o peso de seu corpo ou de um alvo próximo. Mesmo que seja por pouco tempo, o usuário desse poder se torna um ser letal.

**ARREMESSO**

Sistema: O ninja pode usar esse poder nele próprio ou em alguma outra criatura. Quem for afetado ganha +2 Velocidade e +3 Movimento para todos os Jutsus que são Manobras Aéreas. Dura um número de turnos igual ao Focus do ninja.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +1 (no primeiro turno) /+2 (no alvo, nos turnos seguintes)

Dano: Nenhum

Movimento: +1 (no primeiro turno) /+3 (no alvo, nos turnos seguintes)

**Wind Element: Vacuum (Fuuton: Shinkuu)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Vento)

●●●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 3, Outros 4

Um dos mais perigosos poderes. O atacante pode temporariamente remover o ar de uma pequena área. Quando esse poder é efetivo, o lugar tem um barulhento som similar ao de um trovão, pelo som da torrente de ar na atmosfera para preencher o vácuo. Qualquer alvo na área afetada vai sentir o ar sugado de seus pulmões, e simultaneamente o ar ao redor dele pressiona todo o seu corpo.

Sistema: O usuário deste poder escolhe um hexágono para ser o hexágono alvo. Qualquer lutador nesse hexágono deve ser bem-sucedido num teste de Vigor, ou estará automaticamente atordoado no turno seguinte. Ele então sofre o dano de acordo com os modificadores abaixo.

Ninjas com Afinidade Elemental (Vento) não são afetados por este poder. Um alvo com Velocidade maior pode interromper e se mover para fora do hexágono afetado antes do vácuo se formar.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: -2

**Wind Element: Whisperer Wind****(Fuuton: Kaze no Kagoe)**

Pré-requisitos: Focus ●●, Afinidade Elemental (Vento)

●●

Pontos de Jutsu: Ninjutsu 2, Outros 3

Esta técnica é muito útil, para a transmissão de mensagens altamente secretas. O ninja pode sussurrar uma mensagem ao vento e esta é levada pelo vento até o local que ele determinou.

Sistema: O ninja pode dizer uma frase de até 10 palavras, para cada ponto de Chakra gasto na execução deste Jutsu. Uma brisa leva a mensagem à uma velocidade de 30 Km/h até o local pré-determinado pelo ninja e a mesma será dita uma única vez para quem estiver no local no momento que o vento chegar. O ninja deve ter visto ou ter estado no local pelo menos uma vez para que a mensagem vá até o local.

Custo: Ver descrição acima

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Uma das maiores vantagens que um ninja pode obter é a facilidade de atacar à distância e de um lugar seguro. Apesar de parecer uma técnica “covarde” por não dar ao oponente uma chance de revidar o golpe, como acontece nas batalhas cara-a-cara, em Naruto é comum, válido e inclusive muito respeitado o ninja que dentro de suas técnicas inclua táticas de assassinato que não dêem chance do oponente revidar. E uma Kunai bem arremessada pode ser fatal à vítima.

O alcance dos projéteis de Arremesso é sempre contado com o Atributo Força + Arremesso.

Apesar de não “jogar” o arco, um ninja que use Arco e Flecha compra suas manobras com a Técnica Arremesso.

**Decapitating Shuriken Technique****(Kubikiri Shuriken no Jutsu)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●●, Focus ●●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3, Ninjutsu 4, Outros 5

Esta técnica utilizada pelo falecido 3º Hokage, é capaz de tornar uma simples shuriken em uma arma capaz de dizimar as fileiras inimigas e cortar árvores gigantescas. Focalizando o seu Chakra no projétil o ninja é capaz de fazê-lo crescer diversas vezes e torná-lo uma arma mortífera.

Sistema: Este Jutsu deve ser usado em conjunto com a Carta de Combate – Arremesso. Para cada ponto de Chakra gasto nesta técnica o projétil recebe um aumento de +3 Dano, até um máximo de +12 Dano. O projétil aumenta de tamanho em meio ao trajeto e reduz logo após acertar o alvo (ou não).

Custo: (Ver descrição acima)

Velocidade: (Ver descrição acima)

Dano: (Ver descrição acima)

Movimento: (Ver descrição acima)

**Fire Element: Dragon’s Fire Technique****(Katon: Ryuuka no Jutsu)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●, Focus ●●, Afinidade Elemental (Fogo) ●●, Kousen Shibari no Jutsu.

Pontos de Jutsu: Combate Armado, Ninjutsu 3, Outros 4

Uma rajada de fogo que sai da boca do usuário e percorre o caminho até o oponente através de uma linha, corda ou similar.

Sistema: O ninja deve primeiro apresar um oponente com Kousen Shibari no Jutsu. Depois ele pode suspender o Apresamento Sustentado e usar este Jutsu, causando um dano considerável ao inimigo. O dano é calculado com a Técnica de Focus do ninja.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: Nenhum

**Iron Wire Bind Technique****(Kousen Shibari no Jutsu)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●, Apresamento ●●.

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

É uma técnica que usa linha de nylon/aço para enrolar

e prender o oponente, normalmente atiradas com o uso de Shurikens.

Sistema: Utilizar os modificadores abaixo. Este Jutsu é um Apresamento Sustentado. O Alcance desta técnica é igual à Percepção + Arremesso do ninja.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: - 1

### **Moving Blade's Manipulation (Soushuuha)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●, Focus ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3, Outros 4

Essa técnica permite que o ninja use armas, que são jogadas em várias direções, como se fossem jogadas individualmente.

Sistema: O ninja pode lançar uma quantidade de projéteis por vez igual a sua técnica de Arremesso. As regras deste Jutsu são similares ao Repeating Chakra Ball.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -2

### **Poison Sting (Doku Sasu)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●, Venefício ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado, Manipulação de Marionetes 2; Jutsu Médico 3; Outros 4

Esta técnica é vastamente utilizada por diversos ninjas, por ser extremamente letal. Utilizando um veneno de sua preferência, o ninja embebe seus projéteis no mesmo e lança-os no inimigo. Além do dano listado, a vítima sofre os efeitos do veneno.

Sistema: As armas devem ser preparadas antecipadamente com o veneno à escolha do ninja e os efeitos variam de acordo com o veneno escolhido. Como os projéteis estão envenenados esta técnica não pode ser bloqueada, podendo ser apenas esquivada. Caso a vítima tente bloquear, o dano pode ser reduzido normalmente, mas mesmo que nenhum sucesso seja obtido na avaliação de dano, o veneno entrará em efeito. Apesar de ser um Jutsu de Arremesso, esta técnica pode ser utilizada inclusive em Armas Brancas, à critério do Narrador.

Custo: Nenhum

Velocidade: Ver descrição acima

Dano: Ver descrição acima

Movimento: Ver descrição acima

### **Repeating Shot (Kurikaeshi Tama)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

O ninja treina para poder aproveitar todos os espaços entre os dedos, boca e tudo mais para arremessar mais projéteis. Após muito treino o ninja é capaz de lançar contra seu oponente mais de um projétil por vez.

Sistema: O ninja pode arremessar uma quantidade de projéteis igual ao seu nível na Técnica de Arremesso. Todos os projéteis devem alvejar o mesmo oponente .

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: +0

### **Rising Twin Dragons (Soushouryuu)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●●, Jump, Release

Pontos de Jutsu: Combate Armado 5

O ninja usa uma convocação com seus pergaminhos, voando com eles em volta, invocando armas como foices, kunais, shurikens, entre outras e arremessando-as contra seus oponentes.

Sistema: Este Jutsu requer que o ninja possua previamente dois Pergaminhos de Invocação (Objetos) contendo uma grande quantidade de Armas de Arremesso, os quais ele libera seus conteúdos durante o salto.

O Alcance desta técnica é igual à Percepção + Arremesso do ninja e atinge uma quantidade de hexágonos conectados igual à Técnica de Arremesso do ninja.

Esta Técnica funciona como o Jutsu Flying Chakra Ball, impedindo que um alvo esquive do mesmo usando Manobras Aéreas como Jump, etc.

O ninja rola três vezes o Dano contra todos os que estiverem na área do efeito, usando os Modificadores abaixo.

Este Jutsu é uma Manobra Aérea e permite ao ninja esquivar de projéteis, como o Jutsu Jump.

Custo: 3 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +1

### **Shadow Shuriken Technique**

#### **(Kage Shuriken no Jutsu)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●, Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado, Genjutsu 2; Outros 4

Usando o Chakra para iludir o oponente, o ninja ao lançar uma arma, faz com que sejam vistas várias armas ao mesmo tempo, confundindo o oponente.

Sistema: O ninja deve jogar esta carta juntamente com uma Carta de Combate de um Jutsu de Arremesso e ao utilizar esta técnica os testes para esquivar de um projétil lançado pelo ninja aumentam sua dificuldade em um nível igual ao Focus do ninja.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

### **Shuriken Shadow Clone Technique**

#### **(Shuriken Kage Bunshin no Jutsu)**

Pré-requisitos: Arremesso ●●●●, Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado, Genjutsu 3; Ninjutsu 4; Outros 5

Usando o uma técnica similar ao Kage Bunshin no Jutsu, o ninja lança um projétil e logo após ele cria várias cópias, só que todas elas são verdadeiras.

Sistema: O ninja lança a partir de um único projétil, uma quantidade de projéteis igual a sua técnica de Focus. As regras deste Jutsu são similares ao

Repeating Chakra Ball, mas devem ser direcionadas ao mesmo oponente.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -2

### Throw Weapon (Buki Nageru)

Pré-requisitos: Arremesso ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

O ninja lança sua arma contra um inimigo, seja ela uma arma arremessável ou não.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: -2

### Wind Element: Wind Razors

#### (Fuuton: Kaze no Kami Sori)

Pré-requisitos: Arremesso ●●●●, Focus ●●●, Afinidade Elemental (Vento) ●●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado, Ninjutsu 4, Outros 5

Usando o poder cortante do Elemento Fuuton, o ninja é capaz de fazer seus projéteis cortarem rochas ao meio!

Sistema: Este Jutsu deve ser invocado juntamente com qualquer Jutsu de Arremesso. O Custo em Chakra é em adição ao custo do Jutsu utilizado. Este Jutsu não altera nenhuma outra característica do Jutsu escolhido, apenas o Dano.

Custo: 2 Chakra adicionais

Velocidade: Ver descrição acima

Dano: +4 (Ver descrição acima)

Movimento: Ver descrição acima



## ARMAS BRANCAS

Esta técnica é indispensável a qualquer ninja. Uma das armas mais comuns entre os ninjas, a Kunai é largamente usada tanto para atacar quanto para se

defender de outras armas brancas.

As Armas Brancas dividem-se em grupos, pela sua funcionalidade e a escolha do grupo influencia em quais Jutsus um ninja pode aprender. Um ninja está apto usar um grupo de armas a cada dois níveis da Técnica Armas Brancas e deve informar ao Narrador sobre sua escolha.

Ao adquirir pelo menos um ponto nesta técnica o ninja terá acesso às manobras básicas de Armas Brancas.

### Aerial Reverse Moon Circle (Kakku Haimen Tsuki En)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Moon Circle, Jump.

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

O ninja pula e executa um Moon Circle em pleno ar, que ao contrário do Jutsu original o "C" atinge quem estiver em baixo.

Sistema: É uma Manobra Aérea, que atinge o que estiver no hexágono abaixo, o hexágono posterior e o anterior. Pode ser usado para esquivar de projéteis como o Jutsu Jump.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: - 1

Armas Utilizadas: Todas

### Berserker Barrage (Kyoubou na Renda)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Esportes ●●●

Pontos de Jutsu: Armas Brancas 4, Outros 5

Para executar esta manobra, o ninja lança seu corpo em baixa trajetória aérea, rodopiando como um tornado horizontal enquanto voa ao longo do campo de batalha para atingir o oponente com sua arma.

A manobra é muito rápida, tem impacto poderoso e dá bom movimento ao ninja.

Sistema: como é usada tão próxima ao solo, Berserker Barrage não conta como uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: +2

Armas Utilizadas: Todas

### Crescent Moon Slash (Kogetsuzan)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Jump, Upperslash

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4

Um poderoso golpe, capaz de definir uma luta. Extremamente eficaz contra ninjas que se utilizam de movimentos aéreos

Sistema: Funciona exatamente como o Jutsu Dragon Punch

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +6

Movimento: -2

Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Facas, Bastões e Lanças

### Crippling Attack (Kaimetsu Kougeki)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2; Outros 3

A esta manobra é um golpe poderoso em que o ninja atinge com a sua arma a parte exterior da coxa do oponente, visando o nervo femural. Este golpe enfraquece a perna do oponente, provocando dificuldade de se mover ou chutar.

Sistema: Além do dano normal, o ataque faz com que a vítima sofra, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento de todas as manobras e -2 na Velocidade de todas as Manobras de Chute.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: -1

*Armas Utilizadas: Espadas, Bastões, Facas e Lanças*

### **Cutting Slash (Sessaku Kiri Tsukeru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4

Concentrado o seu Chakra em sua arma, o ninja desfere um poderoso golpe, que corta o ar em direção ao oponente que o recebe como uma rajada sônica.

Sistema: como na Chakra Ball, o alcance do Cutting Slash é igual ao Raciocínio + Focus do ninja. Seu Dano é calculado como Inteligência + Focus + 4 (modificador da manobra). O atacante deve ter uma linha de visão livre até seu oponente.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Nenhum

*Armas Utilizadas: Todas*

### **Cyclone Crescent Moon Slash (Senpuu Kogetsuzan)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Focus ●●, Kogetsuzan

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4

Focalizando seu Chakra para sua arma, o ninja é capaz de fazê-la explodir em chamas, causando um efeito devastador no seu oponente. O efeito visual deste Jutsu é simplesmente lindo.

Sistema: O Senpuu Kogetsuzan é idêntico ao Kogetsuzan, com algumas exceções: qualquer oponente atingido pelo Senpuu Kogetsuzan sofre um Knockdown, não importando se está no ar ou no chão. Se usado contra um oponente parado em um hexágono adjacente ao ninja (o ninja usando o Kogetsuzan não precisa se mover para ficar do lado do oponente), o Senpuu Kogetsuzan o atingirá duas vezes! O jogador poderá fazer dois testes de dano para o golpe do seu personagem.

Custo: 2 Chakra, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: -2

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Facas, Bastões e Lanças*

### **Dashing Slash (Isamu Susumu Kiri Tsukeru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Esportes ●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4, Outros 5

Este golpe é extremamente violento e rápido. O ninja percorre uma grande distância, numa velocidade

impressionante e desfere um poderoso golpe, que normalmente pega um oponente de surpresa, praticamente definindo a luta.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +2

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Facas, Bastões e Lanças*

### **Dashing Upperslash**

#### **(Isamu Susumu Joubu Tsukeru)**

Pré-requisitos: Dashing Slash

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

Esta manobra é uma pequena adaptação do Dashing Slash. A diferença é que o ninja desfere um golpe para o alto ao invés de um golpe direto no final da corrida.

Sistema: o Dashing Upperslash pode atingir oponentes que estejam executando Manobras Aéreas. Contra tais oponentes, ele causa Knockdown além do dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +2

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Facas, Bastões e Lanças*

### **Demon Ghost Rumble (Akuma Yuurei Naru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Esportes ●●, Lightning Cut.

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4, Outros 5

Um Jutsu realmente impressionante O ninja avança em direção ao oponente como um raio e corre em torno dele desferindo dezenas de golpes por todos os lados. A impressão que se têm é que o oponente está sendo atacado por fantasmas que o circundam como um furacão.

Sistema: O ninja avança um hexágono e se o alcance de sua arma atingir o hexágono de seu oponente, o ninja começa a circundar o oponente, terminando o seu Movimento no hexágono oposto ao que iniciou o seu Jutsu. O ninja faz três testes de dano contra uma vítima do Demon Ghost Rumble.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Um (Ver descrição acima)

*Armas Utilizadas: Todas*

### **Disarm (Busou Kaijo)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

O Disarm só funciona contra oponentes armados, tirando a arma da mão do oponente para ela cair no chão.

Sistema: O ninja rola Destreza + Técnica Armas Brancas contra Força + Armas Brancas do inimigo.

Caso vença a disputa resistida, a diferença de sucessos determinam a distância em hexágonos na qual a arma é arremessada, e a direção é escolhida pelo desarmador.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

*Armas Utilizadas: Todas*

### Double-Hit Slash (Bai Tsukeru)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

O ninja executa dois golpes rápidos e fracos, aproveitando-se do movimento de ida e volta da arma.

Sistema: O golpe acerta o oponente duas vezes, havendo dois testes de dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -1

*Armas Utilizadas: Armas com lâminas*

### Falcon Claw (Taka no Tsume)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Esportes ●●●,

Focus ●, Jump

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4, Outros 5

Esta manobra permite que o ninja voe por cima dos projéteis lançados contra ele e então caia sobre o oponente que está atacando-o com sua arma. O ninja salta no ar e posiciona seu corpo para planar, imitando um falcão que mergulha sobre a presa. Ele então mergulha para atingir a vítima com uma colisão total.

Sistema: Falcon Claw é uma Manobra Aérea. Começa com um pulo vertical e pode se esquivar de projéteis da mesma forma que um Jump. Em seguida, o ninja usa seu Movimento para entrar no hexágono do oponente e causar dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: +2

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Facas*

### Final Blow (Saishuu Teki na Dageki)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4

Este violento golpe é uma das mais potentes manobras disponíveis para o estilo. O ninja trabalha habilidosamente sua movimentação pelo campo de batalha, colocando o oponente em posição para um golpe devastador. O ninja gira seu torso para longe do oponente e então gira de volta conforme desfere o golpe. Este movimento de giro de corpo dá ao golpe um enorme poder.

Sistema; um jogador pode colocar a Carta de Combate Final Blow no início de qualquer turno de combate. Isto mostra que o personagem está começando a avaliar o oponente ao se preparar para um Final Blow. Durante este mesmo turno, o jogador pode usar qualquer outra manobra que quiser, mas a manobra tem uma penalidade de -1 na Velocidade, Dano e Movimento porque o ninja está se concentrando em preparar seu Final Blow.

Isto pode continuar por um total de quatro turnos. O jogador continua a usar qualquer manobra que escolher, mas todas as manobras têm penalidades de -1 na Velocidade, Dano e Movimento. A qualquer

momento, incluindo o primeiro turno em que colocou a Carta Final Blow, ele pode escolher executar o Final Blow ao invés de usar alguma outra Carta de Combate. Os modificadores do Final Blow dependem de quantos turnos de combate o ninja teve para prepará-lo:

Turnos de Combate	VEL	Dano
Um	-1	+4
Dois	-1	+5
Três	+0	+6
Quatro	+1	+7

Ao final de qualquer turno, antes que novas Cartas de Combate sejam selecionadas, o jogador pode escolher devolver a carta Final Blow à mão dele, sem tê-la usado.

Custo: 1 Força de Vontade quando a carta é colocada pela primeira vez.

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: Dois

*Armas Utilizadas: Todas*

### Fire Element: Flaming Blades

#### (Katon: Ranran Katana)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●, Focus ●●, Afinidade Elemental (Fogo) ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3; Ninjutsu 4; Outros 5

O ninja pode envolver a lâmina de sua arma em chamas por um curto período de tempo, causando dano adicional pelo fogo. Seus golpes queimam no momento em que são executados e então se apagam após o golpe ter se realizado.

Sistema: Adicione o modificador de Dano abaixo aos golpes de sua arma. O jogador deve selecionar uma Carta de Combate de uma manobra de Armas Brancas e executar o Flaming Blade com ela. O Flaming Blade não afeta Velocidade ou Movimento da manobra, somente o Dano.

Custo: 1 Chakra adicional

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: +3

Movimento: Veja descrição acima

*Armas Utilizadas: Armas com lâminas, Chicotes e Correntes.*

### Helix Shield (Rasen Kodate)

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Bloqueio ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2; Outros 3

Incrível! O ninja consegue transformar sua arma por poucos instantes em um sólido escudo. Isto é possível graças à enorme velocidade com que a arma é girada, lembrando uma hélice. Sua velocidade cria uma barreira de ar, formando um escudo.

Sistema: Funciona basicamente como um Bloqueio, mas é a Técnica de Armas Brancas que é adicionada à Absorção do ninja. Este Jutsu garante ainda um bônus de +1 em Absorção contra Projéteis.

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Bastões e Lanças*

### **Lightning Cut (Sassameyuki)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Double-Hit Slash

Pontos de Jutsu: Combate Armado 4; Outros 5

O ninja finca sua base e com leveza e velocidade desfere uma quantidade impressionante de golpes rápidos e precisos que dão a impressão que o oponente será simplesmente picotado.

A impressão que se tem ao ver este Jutsu em prática é que há centenas de armas contra você ao mesmo tempo. Poucos são os que sobrevivem após receberem o Sassameyuki

Sistema: O ninja faz três testes de dano contra a vítima do Sassameyuki.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: Um

*Armas Utilizadas: Facas, Espadas, Bastões e Lanças*

### **Lightning Element: Paralysing Weapon**

**(Raiton: Chuubu Buki)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●, Focus ●●, Afinidade Elemental (Raio) ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3; Ninjutsu 4; Outros 5

Usando a força do Elemento Raiton, o ninja envolve sua arma com eletricidade e desfere um golpe perfurante com sua arma, enviando eletricidade através dela. Desta maneira, além de aumentar o poder de perfuração, ainda é capaz de paralisar a vítima do golpe!

Sistema: O ninja aplica um golpe com sua arma, usando os modificadores abaixo. O oponente além de receber o Dano listado, é tratado como se fosse vítima de um Apresamento Sustentado. O ninja pode escolher manter esta carta por uma quantidade de turnos igual ao seu Focus, enquanto mantém sua vítima paralisada. Para libertar-se a vítima deve vencer uma disputa entre sua Força versus o Focus do ninja.

Custo: 2 Chakra no primeiro turno, e 1 Chakra nos turnos seguintes.

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: +0

*Armas Utilizadas: Armas com lâminas*

### **Moon Circle (Mikaduki)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2; Outros 3

O ninja aplica um golpe circular vertical longo, atingindo os oponentes à frente, atrás e do alto! É umas das manobras mais defensivas que se conhece.

Sistema: Este Jutsu acerta três hexágonos conectados em linha reta, sendo eles o hexágono imediatamente atrás do ninja, seu próprio hexágono pelo alto e o hexágono à sua frente.

Caso interrompa o oponente este Jutsu causa Knockdown em Manobras Aéreas.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: -2

*Armas Utilizadas: Todas*

### **Nine Heads of The Celestial Dragon**

**(Kyuu Atama no Kouryou)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Lightning Cut

Pontos de Jutsu: Combate Armado 5

Este Jutsu é um dos maiores segredos dentre os ninjas especialistas em Combate Armado. Somente um a cada trinta mestres do estilo conhecem este Jutsu. O ninja é capaz de acertar em fração de segundos, os nove pontos mortais no corpo do oponente, finalizando o movimento com uma perfeita estocada no centro do corpo. Nunca se ouviu falar que alguém tenha sobrevivido a esta técnica.

Sistema: Faz-se três testes de dano contra um oponente, usando os modificadores abaixo.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +4

Movimento: +1

*Armas Utilizadas: Espadas, Facas, Bastões e Lanças*

### **Parrying (Karada o Kawasu)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●, Bloqueio ●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

Aparar com armas é a maneira de simular o Bloqueio armado. Há determinadas situações onde simplesmente bloquear não vai te ajudar, como bloquear uma chuva de Senbons envenenados. Aí é que entra a resistência e a versatilidade de uma arma. Sistema: Quando um personagem apara, adiciona a sua Técnica da Arma ao Vigor, com o objetivo de absorver o dano.

Aparar adiciona +2 Velocidade na sua próxima Manobra (no próximo turno), mas só se a Manobra for com a arma. Como em Bloqueios pode ser usado para evitar Knockdowns ou como Manobra de Interrupção.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

*Armas Utilizadas: Todas*

### **Propellant Move (Suishin Ugoku)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●, Jump

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1; Outros 2

Esta manobra serve basicamente como uma movimentação. O ninja usa o seu bastão contra o chão, ou outra superfície para lhe conceder uma propulsão maior, indo ainda mais longe com o seu pulo.

Sistema: Funciona exatamente como o Jutsu Jump, mas utiliza-se os modificadores abaixo. É uma Manobra Aérea

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +4

*Armas Utilizadas: Bastões e Lanças*



**Quick Draw (Haya Uchi)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1; Outros 2

Muitos ninjas perderam batalhas, e talvez até a vida por não haver tempo de desembainhar sua espada durante uma batalha. Por isso muitos passam muito tempo treinando como desembainhar sua arma e atacar ao mesmo tempo.

Sistema: Esta técnica permite ao ninja sacar sua arma, no mesmo turno que irá usá-la, dispensando a necessidade de prepará-la no turno anterior. O ninja deve jogar a carta Sacar Rápido, juntamente com a arma que escolher para preparar. Nos turnos subsequentes não é necessário manter a carta. Esta técnica não altera a Velocidade, Dano ou Movimento do Jutsu escolhido.

Custo: Nenhum

Velocidade: Ver descrição acima

Dano: Ver descrição acima

Movimento: Ver descrição acima

*Armas Utilizadas: Todas***Rage Slash (Ikari no Tsukeru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1; Outros 2

O ninja usa sua arma com as duas mãos em uma postura ameaçadora com a arma acima da sua cabeça e baixa ambos os braços atingindo com força a cabeça do seu oponente.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

*Armas Utilizadas: Facas, Machados, Espadas, Bastões e Lanças***Rise Staff Blow (Dageki no Joushou Bo)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Propellant Move

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3; Outros 4

O ninja usa o seu bastão para se projetar alto e depois desce para um golpe poderoso usando o peso do seu corpo.

Sistema: É uma Manobra Aérea, que pode ser usada para esquivar de projéteis assim como o Jutsu Jump. Caso o oponente este no mesmo hexágono, ou em um hexágono adjacente em frente ao ninja, o mesmo acerta seu adversário no trajeto de subida com um poderoso chute (que causa Knockdown, caso o oponente sofra algum dano), para logo após cair sobre seu oponente finalizando seu movimento. O ninja faz dois testes de Dano contra seu oponente caso se encaixe na descrição acima.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: +2

*Armas Utilizadas: Bastões e Lanças***Slide Edge (Suberu Tan)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Esportes ●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

O ninja avança em direção ao seu oponente e executa

um golpe horizontal na altura do abdômen para depois deslizar alguns metros para longe do oponente.

Sistema: Use os modificadores abaixo. O ninja poderá usar o seu movimento restante após o golpe para afastar-se do oponente. Este Jutsu deve ser executado em linha reta.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: +2

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas e Facas***Spinning Backslash (Bouseki Ushiro no Tsukeru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1; Outros 2

Este golpe obtém seu poder da rotação do corpo do ninja. Para desferir o Spinning Backslash, ele avança com o pé de trás e, tendo-o como base, gira 180 graus de trás pra frente para, com a arma esticada, atingir o oponente com toda a força. Esta manobra é poderosa e permite avançar sobre o oponente enquanto golpeia.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +1

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Facas***Spiral Certame (Uzumaki Awadateru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Bloqueio ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

O ninja ao executar este Jutsu, gira sua corrente em volta de seu corpo em uma velocidade incrível, formando uma espiral protetora. Qualquer um que seja louco o suficiente para enfrentar esta velocidade se arrependerá com certeza.

Sistema: A espiral protege o hexágono onde o ninja se encontra. Esta proteção confere ao ninja o seu nível de Armas Brancas como bônus em sua Absorção neste turno. Caso o ninja interrompa um atacante que tente invadir seu hexágono, o mesmo receberá o dano listado abaixo e será empurrado um hexágono para trás.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: -1

Movimento: Nenhum

*Armas Utilizadas: Chicotes e Correntes***Sword Dancer (Odoriko Ken)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●, Esportes ●,

Spinning Backslash

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2; Outros 4

Apesar do nome este Jutsu não se restringe apenas a espadas.

Esta manobra é uma versão avançada do Spinning Backslash. Ao invés de avançar um passo e girar para golpear com sua arma, o ninja efetivamente dança para a frente, realizando vários rodopios com o corpo antes de desferir o ataque. O Sword Dancer usa o movimento do ninja para adicionar poder ao golpe. Além disso, o ninja desfere dois Backslashes no final.

Sistema: O ninja faz dois testes de dano, pois o golpe

atinge o oponente duas vezes. Além disso, os passos de dança e rodopios do ninja permitem se esquivar de ataques de projéteis. Se o ninja interrompe um ataque de projéteis com o Sword Dancer, ele tem a chance de se esquivar exatamente como na manobra Jump (veja a seção de Jutsus de Esportes).

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +3

*Armas Utilizadas: Machados, Espadas, Facas*

### **Typhon Staff Leg (Senpuu Bo Ashi)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●, Chute ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

O ninja apóia o seu bastão no chão, se firma com as mãos nele e gira em 360°, chutando para todos os lados como se corresse nos corpos dos adversários. Para iniciar o Jutsu e ter mais impulso o ninja golpeia com as duas pernas o primeiro oponente e depois chuta cada oponente com apenas um golpe.

Sistema: A movimentação deste golpe são todos os hexágonos em volta de onde o ninja iniciou o golpe, que começa acertando duas vezes o oponente que estiver a sua frente e terminando de frente para o mesmo hexágono. Acerta apenas um golpe no restante dos oponentes.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Ver descrição acima.

*Armas Utilizadas: Bastões e Lanças*

### **Upperslash (Jouwan Tsukeru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

O ninja posiciona-se como se fosse agachar e com toda a sua força levanta sua arma para acertar o oponente de baixo para cima.

Sistema: Se o Upperslash é usado para interromper a Manobra Aérea de um oponente, ele também causará um Knockdown (se causar dano), derrubando o oponente do ar antes que ele possa aterrissar com a sua própria manobra.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

*Armas Utilizadas: Todas*

### **Whipe Air Pull (Kakuu Awadateru Tareru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●, Whipe Throw

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3, Outros 4

Alguns ninjas ficam surpresos com a velocidade e violência deste golpe. O ninja tira um oponente do ar ao apresá-lo com a sua arma e o arremete com todo o vigor para o solo.

Sistema: Para executar esta manobra durante um combate, o ninja deve interromper uma Manobra Aérea do oponente. O ninja deverá então lançar sua para o mesmo hexágono em que sua vítima aérea está e executar o apresamento. Se conseguir causar dano, o ninja poderá escolher qualquer ponto dentro

de um alcance de três hexágonos para depositar sua vítima. Além do dano normal, a vítima sofre um Knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +4

Movimento: -1

*Armas Utilizadas: Chicotes e Correntes*

### **Whipe Choke (Awadateru Shimeru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 2, Outros 3

Este golpe cruel consiste em lançar sua arma de maneira a envolver o pescoço do oponente e sufocá-lo até a morte.

Sistema: Este Jutsu funciona como um Apresamento Sustentado, com a exceção de que o ninja pode sustentar por um número de turnos igual a sua técnica de Armas Brancas.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

*Armas Utilizadas: Chicotes e Correntes*

### **Whipe Throw (Awatadreu Nageru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 1, Outros 2

O ninja usa sua arma para apresar o oponente, normalmente envolvendo suas pernas, o derrubando e lançando-o longe.

Sistema: Este Jutsu causa Knockdown além do dano normal, e funciona basicamente como o Jutsu Throw no que diz respeito de arremessar o oponente.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: Nenhum

*Armas Utilizadas: Chicotes e Correntes*

### **Wind Element: Cutting Wind**

#### **(Fuuton: Kaze Sessaku)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●, Focus ●●, Afinidade Elemental (Vento) ●●●

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3; Ninjutsu 4; Outros 5

Controlando as propriedades do Elemento Vento, o ninja consegue aumentar seu poder de corte e seu alcance de uma maneira muito discreta, muitas vezes pegando desprevenidos oponentes que acharam que conseguiram esquivar dos golpes do ninja. Este Jutsu é muito usado pelo Jounin Asuma, com sua arma Aian Nakkuru.

Sistema: O ninja deve escolher a Carta de Combate deste Jutsu juntamente com a Carta de Combate do golpe escolhido. Além de aumentar o Dano básico dos Jutsus de Armas Brancas, esta técnica ainda aumenta em 1 Hex o alcance destes Jutsus. Como este aumento é praticamente invisível aos oponentes, o oponente deve ser bem sucedido em um teste de Percepção + Focus para perceber e mensurar este aumento de alcance e assim, poder esquivar Cem Manobras Básicas de Armas Brancas. O custo em

Chakra é adicional ao custo do Jutsu escolhido.

Custo: 2 Chakra adicionais

Velocidade: Ver descrição acima

Dano: +3

Movimento: Ver descrição acima

*Armas Utilizadas: Armas com lâminas*

### **Windmill Slash (Kazaguruma Tsukeru)**

Pré-requisitos: Armas Brancas ●●●●, Esportes

●●, Aerial Reverse Moon Circle

Pontos de Jutsu: Combate Armado 3, Outros 4

Este Jutsu foi desenvolvido a partir da observação dos grandes moinhos de vento, que aproveitam muito além do que apenas vento para girarem. Cada pá do moinho tem o seu peso equilibrado de forma que seja leve o bastante para o vento fazê-la girar e pesada o suficiente para impulsionar as outras na descida de seu trajeto.

O ninja pula por cima de seu oponente e quando está por cima dele desfere um Aerial Reverse Moon Circle e aproveitando o corpo do oponente como apoio, o seu golpe lança o ninja novamente ao ar, para que possa realizar este movimento diversas outras vezes, dilacerando seu oponente antes de tocar o solo.

Sistema: O ninja faz três testes de Dano contra o oponente. Windmill Slash é um Manobra Aérea e pode ser usada como um Jump para esquivar de projéteis. O ninja pode usar o seu movimento restante para aterrisar longe de seu oponente, contando que o movimento tenha a mesma orientação do início.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: +1

*Armas Utilizadas: Espadas, Machados, Lanças, Bastões*

## **COMBOS**

### **Manobras Combo**

A maioria dos ninjas precisa de uma ou duas Manobras Combo para acabar com os oponentes mais perigosos. Manobras Combo são combinações de socos, chutes ou outras manobras colocadas em seqüência ao longo de dois ou três turnos de combate.

Em essência, o ninja treina uma seqüência de manobras tão rigorosamente que a combinação se torna automática para ele. O ninja pode executar Manobras Combo mais rapidamente do que golpes individuais, e a rápida seqüência de golpes das Manobras Combo podem facilmente atordoar os oponentes.

### **Efeitos dos Combos**

Os Combos têm dois efeitos. O primeiro é que a segunda e a terceira manobras de uma Manobra Combo ganham um bônus de +2 em seus modificadores de Velocidade. Este modificador é dado apenas quando as manobras do Combo são jogadas em ordem turno a turno. Por exemplo, se Rock Lee tem uma Manobra Combo de Jab Punch + Fierce Punch, o Fierce Punch ganha um bônus de +2 em seu modificador de Velocidade sempre que usado no turno

imediatamente seguinte a um turno no qual Rock Lee tenha usado seu Jab Punch.

O segundo efeito de Combos é que alguns podem acumular dano turno a turno com o objetivo de atordoar (dizzy) um oponente. Por exemplo, um ninja tem uma Manobra Combo de Jab Punch + Fierce Punch. Ele atinge um oponente (que tem Vigor 3) no Turno Um e inflige um Nível de Saúde de dano. Ele então segue com o Fierce Punch no Turno Dois e inflige 3 Níveis de Saúde de dano. No total o oponente recebeu dano maior que seu Vigor, e está tonto. O Jab e o Fierce sozinhos não teriam feito isso, mas em uma Manobra Combo o dano de ambos acumulou um total de quatro Níveis de Saúde, suficientes para estontear o oponente.

### **Comprando Manobras Combos**

Um jogador pode decidir gastar Pontos de Jutsu em Manobras Combo durante a criação do personagem. Manobras Combo também podem ser compradas mais tarde, usando Pontos de Jutsu ganhos através da experiência. Manobras Combo custam um, dois ou três Pontos de Jutsu, dependendo de quantas manobras o ninja coloca no Combo e de quão efetivo o Combo é.

Se um jogador quiser combinar duas manobras em uma Manobra Combo, ela custará um Ponto de Jutsu. Adicionar uma terceira manobra ao Combo custará um Ponto de Jutsu adicional. Com este custo de compra inicial, a segunda e terceira manobras da Manobra Combo ganham automaticamente o bônus de +2 em suas Velocidades. Se o jogador também quiser que o Combo acumule dano para atordoar, então ele deverá gastar um Ponto de Jutsu adicional, transformando-a em uma Manobra Combo Atordoante.

Vejamos alguns exemplos. Tsunami decide combinar duas manobras em uma Manobra Combo. Ele gasta um Ponto de Jutsu. As manobras estão agora ligadas, e a segunda manobra ganhará um bônus de +2 na Velocidade quando usada como parte do Combo.

Tsunami depois decide adicionar uma terceira manobra ao Combo, então gasta um Ponto de Jutsu adicional. A terceira manobra também ganha +2 na Velocidade quando jogada como parte do Combo.

Finalmente, o jogador decide gastar um último Ponto de Jutsu para fazer com que o Combo de três manobras seja capaz de acumular dano turno após turno para obter um resultado de atordoamento (dizzy). Ele gasta o ponto e registra o Combo em sua Ficha de Personagem como uma Manobra Combo Atordoante.

Outra jogadora, Michelle, compra um Combo de duas manobras e quer que ele tenha poder de atordoar. Então ela gasta dois pontos de poder pela Manobra Combo Atordoante de duas manobras.

Quando um jogador compra uma Manobra Combo, ele deve especificar quais manobras vão fazer parte do Combo, e em que ordem precisam ser executadas. Uma vez que isto esteja decidido, não poderá mais ser mudado. Por exemplo, um jogador decide comprar uma Manobra Combo para o seu personagem iniciante.

Ele parte para a combinação básica um-dois de chute, então escolhe combinar seu Short Kick e Roundhouse Kick em uma Manobra Combo. Ele registra o Combo na ficha de personagem sob Jutsus como "Manobra Combo: Short Kick/Roundhouse Kick". Outra jogadora pode decidir fazer um Combo triplo de Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment que acumula dano para atordoar. Ela anota a manobra como "Manobra Combo Atordoante: Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment".

### COMBOS DE TIME

Um ou mais membros do time podem decidir comprar um Combo juntos. Existem dois tipos de Combos de Time: Combos Instantâneos e Combos Extensos. Estes combos normalmente alvejam um oponente específico.

Quando o time compra um Combo de Time, os jogadores devem escolher as manobras que farão parte do combo, o tipo do combo e gastar 1 Ponto de Jutsu.

**Combos Extensos:** são mais demorados, e esse tipo de Combo dura vários turnos com os membros do time desferindo os seus golpes, um após o outro.

É como um combo individual de um lutador. Cada lutador aplica seu golpe a cada turno, de modo que um lutador tenha um golpe definido por turno. A seqüência deve ser aplicada de forma certa. O lutador após o primeiro recebe um bônus de +2 Velocidade na Manobra ligada ao Combo e assim por diante. Os danos também combinam para Atordoar.

**Combos Instantâneos:** Esses combos são realizados num único turno. Todos os membros do time realizam seus golpes (especificados na compra do combo), e o dano somará para atordoar, como num Combo Dizzy. Os golpes a serem ligados em um Combo Instantâneo devem ter a mesma Velocidade.

Caso algum dos membros do time não possa executar sua parte no Combo, o mesmo não somará os danos combinados para Atordoar um oponente.

### Sua Manobra

Até agora, neste capítulo, lidamos com as Jutsus primariamente para definir como elas se encaixam nas regras do jogo. Mas Naruto é um jogo em que histórias são contadas, logo, também é importante mostrar como as manobras podem ser usadas para contar uma história melhor e desenvolver personagens mais interessantes.

### Inovação

Uma das melhores maneiras de ligar Jutsus às histórias é criar novas manobras. Um jogador pode criar uma nova manobra, completa com Pré-requisitos, custos de Pontos de Jutsu, custo de Chakra e/ou Força de Vontade, Modificadores, etc. O Narrador deve aprovar todos os novos poderes para ter certeza de que se encaixam no jogo e não dão ao personagem uma vantagem injusta (como ter um soco que custa 1 Ponto de Jutsu e dano +7, ou algo do gênero). O Narrador pode decidir elevar o custo do poder, ou baixar seus modificadores, se achar que ele ficou poderoso demais.

Uma vez que o Narrador tenha aprovado o novo poder, ele e o jogador podem criar uma história sobre como o personagem o aprendeu. O que ele precisa fazer para encontrar o Sensei certo ou adquirir experiência suficiente para criar o poder?

Novos poderes possuídos por vilões também deixam os jogadores resabiados. Orochimaru é obcecado pela aquisição de novos Jutsus e usa indiscriminadamente Kinjutsus. O que será que você enfrentará se encontrar Orochimaru? Como os personagens podem se preparar para enfrentar os poderes desconhecidos deste adversário? Novos poderes especiais trazem muito drama e suspense. Aquele antigo mestre de Taijutsu está realizando um torneio? Há rumores de que quem vencer será treinado pelo mestre nas suas mortais manobras do Taijutsu da Mão Fantasma. Grandes histórias podem ser construídas ao redor da busca por novos Jutsus.

### Adicionando Drama Aos Jutsus

Se você é o Narrador, todos esses Jutsus podem parecer intimidadores. Então fique com o nível de complexidade que você acha mais confortável. Se você quiser usar apenas as Manobras Básicas nas suas primeiras cenas de luta, não tem problema.

É uma boa ideia sentir como é o combate antes de introduzir os Jutsus e tornar o combate mais complicado.

Realizar combates leva tempo no começo, mas fica mais rápido com a prática. O objetivo é fazer com que suas lutas sejam rápidas, excitantes e, acima de tudo, divertidas.

Se você é um jogador, lembre-se que o seu objetivo não é torcer as regras para criar um personagem invencível. Se ficar argumentando sobre regras para acertar mais golpes, receberá a mesma reação de um ninja que fica discutindo com um juiz para marcar mais pontos: os outros ficam cansados de ouvir você reclamar. Se, contudo, você quiser interpretar um personagem plenamente desenvolvido — alguém com uma personalidade real, não alguém que apenas bate nos outros — você estará a caminho de se tornar uma parte importante do grupo de jogo. Use os Jutsus do personagem para adicionar drama à história.

Sempre que seu personagem usar uma manobra em combate, fique à vontade para descrever a manobra em quantos detalhes quiser. Cada carta que você joga enriquece a história. Se você puder adicionar um pouco de atitude em cada soco desferido, se puder colocar drama em cada Combo, o Narrador se lembrará da sua interpretação — e os seus oponentes se lembrarão do seu personagem como um verdadeiro Shinobi.

Lembre-se, também, que os Jutsus têm muitos usos fora de combate. Talvez a vítima de um acidente precise do Chiyute no Jutsu. Pessoas estão presas em um prédio em chamas e não conseguem escapar porque a porta está trancada — será que seu Dragon Punch conseguirá derrubá-la?

Use seus Jutsus para mais do que arrebentar cabeças. Algumas vezes seu personagem precisará deles para sobreviver fora da batalha também.

# CAPITULO 7: COMBATE



## TIPOS DE COMBATE

Não importa se um ninja entrou no Exame Chuunin voluntariamente ou foi forçado a uma batalha inesperada, as mesmas regras de jogo são usadas para controlar o combate.

### **Cartas de Combate**

Cada Carta de Combate representa uma manobra que um personagem pode usar por turno de combate. Antes de participar de seu primeiro combate, você deverá preencher uma Carta de Combate para cada manobra do seu personagem.

Cada personagem deve ter nove cartas de Combate de manobras básicas, e as outras serão de seus Jutsus.

### **Preenchendo as Cartas de Combate**

Cada carta tem três termos: Velocidade, Dano e Movimento. Quando preencher uma Carta de Combate, preencha os círculos ao lado de Velocidade, Dano e Movimento para mostrar o nível da manobra em cada categoria. As Cartas de Combate também tem algumas linhas em branco para que você possa escrever notas sobre aquela manobra, como o custo em Chakra ou Força de Vontade e outros efeitos.

### **Velocidade**

Velocidade determina quem age primeiro em um turno de combate. A velocidade pode variar de um turno para o outro, dependendo da manobra que seu

personagem tenta realizar. Outras circunstâncias também podem afetar a velocidade, mas estas são discutidas mais adiante. A velocidade é determinada calculando Destreza com modificador de manobra

### **Dano**

Dano determina quão violentamente sua manobra atinge o oponente. Sempre que uma manobra atinge o alvo, compare o nível de dano da manobra com o total de Absorção do alvo. Absorção normalmente é o Vigor, mas coisas como bloquear, Jutsus e armaduras podem aumentar a Absorção.

O atacante subtrai o total de Absorção do nível de dano da Manobra e rola os dados remanescentes para determinar quantos Níveis de Saúde serão subtraídos. Este dano é feito da mesma forma que os outros testes e tem dificuldade 6. Cada sucesso subtrai um nível de Saúde do alvo. Se a Absorção do oponente é maior que o dano do atacante, mesmo assim o atacante poderá rolar no mínimo um dado para dano. O dano é calculado com Força somado ao nível da Técnica usada com o modificador da manobra.

### **Movimento**

Movimento determina que distância seu personagem possa cobrir enquanto realiza uma manobra. Cada manobra tem um modificador de movimento. Movimento é calculado com a Técnica de Esportes com modificador de manobra

### Manobras Básicas

Essas são as doze Manobras Básicas:

Um personagem deve possuir pelo menos 1 ponto na Técnica apropriada para preencher as Cartas de Combate referentes às Manobras Básicas para aquela técnica, exemplo: Para possuir a Carta de Combate Bloqueio, o ninja deve possuir ao menos 1 ponto na Técnica Bloqueio. A única exceção a esta regra é o Carta de Combate: Movimentação.

### SOCOS

**Jab:** +2 Velocidade; -1 Dano; +0 Movimento

**Strong:** +0 Velocidade; +1 Dano; +0 Movimento

**Fierce:** -1 Velocidade; +3 Dano; -1 Movimento

### CHUTES

**Shor t:** +1 Velocidade; +0 Dano; +0 Movimento

**Forward:** +0 Velocidade; +2 Dano; -1 Movimento

**Roundhouse:** -2 Velocidade; +4 Dano; -1 Movimento

### BLOQUEIO

**Bloqueio:** +4 Velocidade, sem Dano; sem Movimento (veja descrição a seguir)

### ESPORTES

**Movimentação:** +3 Velocidade; sem dano; +3 Movimento

### ARMAS BRANCAS

Jab Slash, Strong Slash, Fierce Slash (igual às Manobras Básicas de Soco, adicionando os modificadores da Arma usada).

### ARREMESSO

**Arremesso:** +0 Velocidade, +0 Dano, nenhum Movimento.

### BLOQUEIOS

Quando um personagem usa essa manobra, ele adiciona a sua Técnica Bloqueio ao total de Absorção. Alguns ataques, como apresamentos, ignoram bloqueios. Danos provenientes dessas manobras devem ser absorvidos apenas com o Vigor.

No turno seguinte de um Bloqueio, o personagem recebe +2 em Velocidade em qualquer manobra.

Bloqueios também impedem que o personagem sofra Knockdowns.

Um Bloqueio pode ser usado como Manobra de Interrupção (veja adiante).

### APRESAMENTOS

As manobras de Apresamento ignoram Bloqueios quando se determina nível de Dano. Além disso, para se executar uma Manobra de Apresamento, o lutador deve entrar no hexágono do oponente.

### ORDEM DE JOGO

**1. Selecione as cartas:** Cada jogador seleciona uma carta de combate, e a mantém em segredo.

**2. Declare a Velocidade:** Cada jogador anuncia a Velocidade da manobra que escolheu. Se dois personagens tiverem a mesma Velocidade, compare

Raciocínio, quem tiver mais alto tem maior Velocidade. Se ainda ficar igual, cada um rola um dado: quem tirar o maior número tem maior Velocidade no turno.

**3. Movimento:** O jogo começa com o Personagem que tem a Velocidade mais baixa. Este usa seu Movimento. Uma vez que tenha terminado, ele pode passar para o próximo passo: atacar.

A qualquer momento durante o movimento do oponente, um personagem com uma manobra de Velocidade mais alta pode declarar que está interrompendo o movimento de outro ninja que tenha velocidade mais baixa. Ele declara que interrompe e indica em que ponto do movimento de outro personagem ele agirá. O personagem interrompido pára no meio do movimento e precisa lembrar quanto movimento ele ainda tem.

O personagem mais rápido agora se move o quanto desejar dentro do seu limite e procede para o passo do ataque. Uma vez que o personagem que interrompe tenha completado suas ações, o interrompido pode continuar seu turno.

Um personagem muito lento pode sofrer diversas interrupções sucessivas. Um personagem lento pode ser interrompido por um personagem mais rápido, que por sua vez pode ser interrompido por um personagem mais rápido ainda, e assim sucessivamente. Mas lembre-se: sempre que acontecerem múltiplas interrupções, faça as ações de quem tem Velocidade mais alta para quem tem Velocidade mais baixa. Uma vez que um personagem interruptor de Velocidade tenha completado seu turno, prossiga para o outro com velocidade mais baixa que esse, porém mais alta que a de outros, e assim por diante, até que todos tenham feito suas ações.

**4. Ataque:** uma vez que o personagem tenha completado seu movimento, o jogador baixa sua Carta de Combate para mostrar a Manobra que está usando. Se o personagem usou uma manobra que pode causar dano, e está dentro do alcance necessário para atacar um oponente (a menos que seja dito o contrário, ele deve estar no mesmo hexágono ou no adjacente ao alvo), ele pode declarar seu ataque. O personagem então prossiga com o rolamento de dano contra o alvo escolhido.

Durante o movimento, um personagem de Velocidade mais alta pode interromper um personagem de Velocidade mais baixa a qualquer momento. Da mesma forma, o personagem mais rápido pode declarar a sua interrupção assim que o personagem mais lento mostrar a sua Carta de Combate, ou até mesmo o personagem lento declarar o alvo que escolheu, mas antes do rolamento ser feito. Assim que a interrupção é declarada, o personagem mais rápido prossiga para o passo 3 e inicia seu movimento e ataque.

Assim que o personagem mais rápido tiver terminado, o mais lento pode completar seu ataque. Se seu alvo agora tiver fora de alcance, o ataque é cancelado.

**5. A vez do Personagem Seguinte:** assim que o primeiro personagem tenha completado seu

movimento e atacado, o personagem com a segunda Velocidade mais alta começa com o Passo 3, com isso se repetindo até que todos tenham atacado

### 6. Preparação para o próximo Turno:

Quaisquer Jutsus que tenham efeitos entre turnos devem ser resolvidos agora, e testes para personagens em Apresamentos Sustentados também.

### COMPLICACOES

Agora que você conhece o básico, vamos lhe dar algumas regras extras que aumentam a tensão do combate. Primeiro, vamos ver o que pode acontecer se você se der mal na luta.

#### Atordoamento (Dizzy)

Quando um personagem perde em um ataque mais Níveis de Saúde que seu Vigor, ele fica atordoado (Dizzy). Um personagem atordoado perde seu turno seguinte de combate. Ele não joga uma carta de combate, e pode apenas ficar de pé ali, confuso, tonto e incapaz de agir, enquanto o oponente ganha um turno livre. Personagens não podem ser atordoados por dois turnos seguidos, não importando quanto dano venham a receber. Algumas Manobras Combo podem somar seu dano para atordoar um inimigo.

#### Inconsciência

Um personagem que tenha seus níveis de Saúde reduzidos a zero ou menos estará inconsciente. O personagem fica inconsciente até que o Narrador decida que ele despertou. Isso normalmente demora até o fim da cena, mas pode demorar muito mais (ou menos) dependendo da história.

Avisamos aos Narradores para que não aproveitem indevidamente desta regra. O personagem deve se manter inconsciente apenas enquanto isso é útil para a história.

O que deve ser evitado é que um personagem fique inconsciente por muito tempo enquanto o resto do grupo joga. Isto poderá fazer com que o jogador fique entediado. Lembre-se: A idéia é que todos os jogadores se divirtam. Tente manter todos os jogadores tão envolvidos na ação quanto possível.

#### Morte

Não existe uma regra de jogo para determinar quando um personagem morre. A morte é um evento tão trágico que o Narrador deve decidir quando os efeitos de um ferimento são fatais. Até mesmo a morte de personagens secundários deve ser um evento dramático em uma história.

Há dois recursos dramáticos que um Narrador pode usar (mas não com excesso) com relação à morte. Um é a clássica armadilha mortal. Personagens capturados pela Akatsuki podem se ver em uma bizarra armadilha mortal, sem saída aparente. O grande vilão aparecerá para escarnecer os heróis uma última vez, possivelmente revelando seu plano-mestre para os personagens prestes a morrer. Eventualmente o vilão parte satisfeito, acreditando que os personagens logo morrerão horrivelmente na armadilha. Heroicamente, os personagens conseguem

escapar e agora devem encontrar o vilão para deter seus planos.

Outro recurso dramático é a falsa morte. Como Jason retornando para mais uma seqüência de “Sexta-Feira 13”, alguns vilões se recusam a permanecer mortos. Não importa quão definitivas suas mortes tenham parecido ser, elas eram ilusórias. Exemplo: um vilão na verdade usou um Kage Bunshin, para iludir os personagens. Esse tipo de fuga da morte também pode ser usado para impedir a morte de personagens importantes.

#### Falhas Críticas

Um personagem que tem uma falha crítica um rolamento de dano sofreu um sério acidente no meio do combate. O personagem se esticou demais ao fazer o golpe, se desequilibrou e esta vulnerável. Como resultado, ele tem uma penalidade de -2 na Velocidade da sua manobra para o próximo turno.

#### Surpreendendo o Inimigo

Pegar um inimigo com a guarda baixa é uma das maiores vantagens que um ninja pode obter em combate.

Seja enganando um inimigo com um Bunshin ou apenas ocultando-se nas sombras esta é uma vantagem que não pode ser desperdiçada.

Para surpreender um inimigo, o ninja deve ser bem sucedido em um Teste Resistido de Destreza + Furtividade contra a Percepção + Prontidão do oponente.

Há outras maneiras de surpreender, em todo caso, o Narrador é quem decide qual será o tipo de surpresa. Há dois tipos de surpresa, a Surpresa Parcial e Surpresa Total:

**Surpresa Parcial:** Ser pego em Surpresa Parcial, impede o oponente de abortar sua Manobra, para uma Manobra de Interrupção, facilitando assim a eficácia do golpe do ninja.

**Surpresa Total:** Quando um oponente é pego nesta situação, além de não poder abortar sua manobra, para uma Manobra de Interrupção, o ninja ainda adiciona +3 Dano ao Jutsu escolhido.

No turno seguinte à Surpresa Total, o oponente ainda receberá -2 Velocidade à Manobra escolhida.

### VANTAGENS DAS MANOBRAS

Algumas manobras, principalmente Jutsus, têm qualidades extras além da capacidade de causar dano. As vantagens são as seguintes:

**Manobra de Interrupção:** qualquer manobra que possa ser usada como manobra de Interrupção tem uma poderosa e salvadora vantagem. Basicamente, você pode mudar qualquer outra ação para uma Manobra de Interrupção, mudando a sua Carta de Combate para a Carta da qual você está interrompendo. Toda vez que você mudar para uma manobra de Interrupção, deve gastar um ponto de Força de Vontade. A Manobra de Interrupção se torna sua ação naquele turno de combate, permitindo que você interrompa a ação de outro personagem se sua

nova Manobra tiver Velocidade mais alta.

**Manobra Aérea:** Manobras Aéreas são executadas acima do chão. O lutador não pode ser afetado por rasteiras ou Manobras de Agachamento até terminar de executar a Manobra Aérea.

**Manobra Combo:** Quaisquer duas ou três manobras podem ser ligadas em uma Manobra Combo, o que aumenta enormemente a eficiência dessas manobras quando usadas sucessivamente. A manobra Combo básica dá +2 à Velocidade da segunda Manobra, mas apenas quando é usada imediatamente após a primeira manobra. Uma Manobra Combo Atordoante combina os danos das manobras componentes para atordoar. Combos são mais bem explicados no Capítulo 6

**Manobra de Agachamento:** Estas manobras são realizadas muito próximas ao chão. Lutadores empregando Manobras de Agachamento não podem ser afetados por Manobras Aéreas (a menos que a descrição da manobra diga o contrário).

**Knockdown:** esse efeito permite que você derrube seu oponente no chão. O Taijutsu tem diferentes rasteiras, projeções e outras manobras para arrebentar o oponente no chão. Se você sofrer Knockdown, sua próxima manobra sofrerá -2 em Velocidade. Se você não realizou sua manobra ou ação nesse turno, você perderá sua ação ao invés de sofrer a penalidade. Um Knockdown só faz efeito se causar pelo menos um nível de Saúde de dano. Se o oponente estiver bloqueando, não pode sofrer os efeitos do Knockdown, a não ser que o ataque ignore bloqueios.

**Manobra de Múltiplo Impacto:** Algumas Manobras Especiais permitem mais de um teste de Dano em um oponente. Essas manobras não somam seu dano para atordoar, a não ser que sejam partes de uma manobra Combo Atordoante.

**Apresamento Sustentado:** algumas Manobras de Apresamento permitem que o atacante prenda o oponente em uma imobilização. O lutador continuará a infligir dano a cada turno até que a vítima escape.

Se um lutador executando um Apresamento Sustentado conseguir fazer pelo menos um nível de Saúde de Dano, ele imobilizou o oponente. A vítima não pode fazer nada até o fim do turno até que consiga escapar do apresamento. A vítima deve derrotar o lutador em uma ação resistida de Força versus Força.

Se a vítima não conseguir se soltar, ela perde sua ação no próximo turno, podendo fazer um novo teste de Força versus Força até se soltar. Mas isso apenas se o lutador continuar com o Apresamento Sustentado, jogando a mesma Carta de Combate. Se o atacante quiser, ele pode abandonar a manobra e jogar outra Carta de Combate no próximo turno. O limite de turnos que um lutador usa em um Apresamento Sustentado é igual a sua Técnica de Apresamento em turnos. Se uma terceira pessoa

atingir o atacante do Apresamento Sustentado e atordoá-lo ou nocauteá-lo, o Apresamento Sustentado é cancelado.

### **Ações Sustentadas**

São similares aos Apresamentos Sustentados, mas normalmente são Técnicas baseadas em Focus, como Genjutsus e Ninjutsus.

### **Usando Armas**

Normalmente as armas são usadas em combate. Isto vai desde simples Kunais até espadas únicas como a Samehada de Hoshigake Kisame. Apesar da maioria dos ninjas aperfeiçoarem suas mentes e corpos de modo a ser tão letal quanto qualquer arma que possua, as armas são uma parte freqüente do combate em **Naruto**.

Todas as armas têm modificadores de Velocidade, Dano e Movimento. Um ninja pode saber usar um tipo de arma adicional para cada dois pontos na Técnica Armas Brancas que possuir. Da mesma forma que o Soco determina a habilidade de um personagem usar suas mãos, uma técnica de Arma determina a perícia de um personagem com uma arma em particular.

Armas provocam mais dano, mas elas têm algumas limitações. Se você está segurando uma arma, você não pode socar. Além disso, Armas excluem o uso de certas Manobras Especiais (a critério do Narrador). Largar sua arma é uma ação livre- você pode fazê-lo a qualquer momento. Pegá-la ou sacá-la leva um turno (o personagem pode usar apenas uma carta de Movimento). As regras para armas requerem que você prepare algumas cartas.

### **Manobras com Armas**

Você precisa preparar mais 3 cartas de Combate para sua arma. Comece com Jab, Strong e Fierce, mas use a Técnica de Armas Brancas ao invés da Técnica de Soco. Depois adicione os modificadores da Manobra na Velocidade, Dano e Movimento da carta. Se estiver com sua arma na mão, pode usar essas manobras, mas não pode usar socos.

Alguns ninjas aprendem Jutsus Especiais para suas armas. Estas Cartas de Jutsus Especiais podem ser usadas com a sua arma. Uma dessas cartas pode substituir um ataque padrão com arma.

## **COMBATE NARRATIVO**

Eis aqui algumas regras para manter o combate mais simples com ou sem Cartas de Combate.

### **Cartas de Efeito**

Uma Carta de Efeito é uma Carta de Combate adicional, que nós recomendamos a todo jogador adicionar ao seu maço de manobras. Ela pode ser jogada como qualquer outra manobra, porém depende da situação.

Velocidade, Dano e Movimento não são listados na Carta de Efeito. Ao invés disso, o jogador usa uma Carta de feito e descreve para o Narrador uma ação dramática que seu personagem tenta naquele turno. O Narrador então decide qual a Velocidade do Efeito e



em que testes ele deve passar.

Cartas de Efeito permitem que o personagem faça muitas coisas malucas num combate. Efeitos adicionam bastante drama e variedade à história. Elas também permitem que os personagens usem o cenário da luta a seu favor de forma heróica.

Exemplos de Efeitos são: Agarrar um bastão qualquer e rodá-lo para derrubar um grupo de bandidos, Saltar de um telhado para o outro de prédios ou casas, disparar uma bola de fogo que arrebenta a corrente do candelabro de forma que ele caia sobre um bandido, etc.

#### **Sem Cartas**

Outra opção é não usar cartas. Os personagens podem combinar os Atributos com as Técnicas para determinar seus níveis de sucesso. O Narrador pode fazer com que o jogador role Destreza + Soco para acertar e Força + Soco – Vigor do oponente para infligir Dano. Este é um sistema que promove um combate rápido e solto, porém com poucos detalhes. Se quiser ações mais detalhadas, fique com o sistema básico de combate.



# CAPITULO 8: CLAS DE KONOHA

Konoha é um dos vilarejos ninja mais respeitados no mundo de **Naruto**, isto se deve principalmente ao fato de que lá reside uma grande variedade de clãs ninja, cada um com uma especialidade diferente e todos eles, devotados aos princípios da vila.

Há personagens que pertencem a Clãs, que não possuem nenhuma, ou pouca tradição Shinobi.

Exemplos de personagens com estas características são: Naruto, Rock Lee e Sakura.

Entretanto, há alguns Clãs que se destacam por suas habilidades incomuns e por seus membros mais proeminentes.

Os Clãs mais conhecidos em Konoha são:

## ABURAME



**Descrição:** Discreto, porém muito poderoso, o Clã Aburame é reconhecido por todos como o maior Clã usuário de insetos dentre todos. Este prestígio deve-se à atuação dos Aburame durante a Grande Guerra, onde derrotou o maior dos Clãs rivais, o Clã Kamizurui. Os Aburame detêm o controle de insetos especiais conhecidos como Kikkai. Os Kikkais são colocados no corpo do Aburame ainda bebê para que se alimentem de seu Chakra, assim criando um pacto entre eles. Através de seu Chakra o Aburame é capaz de controlá-los tanto para ataque, como para defesa. Um Kikkai é capaz ainda de retirar veneno do corpo de uma pessoa entre outras habilidades.

**Antecedentes Comuns:** Para criar um ninja deste Clã, o personagem deve possuir 3 níveis no Antecedente Clã Notável. Além de possuir o Antecedente Mascote em nível 2, o que representa a sua ligação com os Kikkai.

**Jutsus do Clã:** Genjutsu Release, Locate Female Kikkai, Kikkai's Poison Absorption Technique, Kikkai's Chakra Feast Technique, Bug Clone Technique

**Membros notáveis:** Shino e Shibi

### Descrição dos Jutsus:

#### Genjutsu Release – Aburame Style (Kai no Genjutsu – Aburame Ryu) Técnica Original de Shioki Aburame

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Clã Aburame 1

O Clã Aburame é capaz de comandar seus Kikkai para a execução de diversos feitos. Uma das habilidades extremamente úteis é a capacidade de libertar-se dos efeitos de um Genjutsu. Um Genjutsu é capaz de controlar um ninja através da alteração da corrente de Chakra em seu cérebro, então o Aburame ordena seus Kikkai a consumirem mais de seu Chakra e assim quebrar o controle do oponente sobre si.

Sistema: Apesar do nome, este Jutsu funciona de forma diferente de um Kai normal. Este Jutsu quebra os efeitos de um Genjutsu sobre o Aburame, mas apenas se o Aburame perceber que está sobre os efeitos de um Genjutsu. Para estar consciente que está preso a um Genjutsu, o Aburame precisa ser bem sucedido em um teste de Percepção + Focus (dificuldade 6), desta forma o mesmo poderá concentrar-se no comando de seus Kikkai para consumirem seu Chakra e assim quebrar o controle do oponente sobre ele.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

#### Locate Female Kikkai (Genshi Josei Kikkai)

Pré-requisitos: Focus ●●

Pontos de Jutsu: Clã Aburame 1

Apesar de ser aparentemente fácil, a execução deste Jutsu requer que o Aburame concentre seu Chakra para que uma Kikkai Fêmea (dentre as centenas de Kikkais em seu corpo) aloje-se e permaneça no alvo. Kikkais fêmeas são praticamente inodoras, mas exalam um feromônio capaz de ser percebido pelos machos da espécie a quilômetros de distância. Colocar uma Kikkai Fêmea deve ser sempre um ato furtivo.

Sistema: O ninja simula um golpe que pudesse acertar o inimigo, mas o mesmo é usado apenas para colocar a Kikkai no inimigo.

Após a mesma ser colocada, o Aburame passa, a saber, sempre a direção onde ela está através dos machos da espécie que sentem o seu cheiro.

Isto pode ser usado com uma variedade de efeitos interessantes como, localizar um inimigo, acertar um projétil através de uma cortina de fumaça, etc.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: +0

### Kikkai Poison's Absorption Technique (Kikkai Dokukeshi no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●●, Venefício ●●●

Pontos de Jutsu: Clã Aburame 2

Os insetos Kikkai controlados pelo clã Aburame, são capazes de feitos incríveis. Entre outras habilidades, os Kikkai são capazes de absorver veneno do corpo de uma criatura e livra-la de seus efeitos.

Sistema: O Aburame deve estar consciente e concentrado para a utilização deste Jutsu. O Aburame deve escolher um alvo a 1 hexágono de distância, que pode inclusive ser ele próprio. Pelo fato dos insetos entrarem no corpo do alvo, o mesmo receberá automaticamente um ponto de dano em sua Saúde, a não ser que o alvo seja outro Aburame. O tempo necessário para a cura total do alvo, varia de acordo com a habilidade do Aburame de controlar seus Kikkai. O Aburame faz um teste de Focus + Empatia Animal. São necessários 10 sucessos para livrar o alvo dos efeitos do veneno. Já no momento da execução deste Jutsu a vítima do veneno soma o nível de Focus do Aburame ao seu Vigor para resistir aos Efeitos do Veneno.

Caso o Aburame receba qualquer dano durante a execução deste Jutsu, o mesmo deverá fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), ou todo o progresso será perdido e será necessário invocar o Jutsu novamente.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -3

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### Kikkai's Chakra Feast Technique (Kikkai Chakra Kyouen no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Chakra Ball

Pontos de Jutsu: Clã Aburame 3

Os Kikkai são insetos que se alimentam exclusivamente de Chakra. Enquanto estão no corpo do Aburame, eles vão se alimentando lentamente, mas sob as ordens do Aburame eles podem atacar um oponente e comerem todo o seu Chakra, deixando-os incapazes de realizar quaisquer Jutsus e com diversas picadas pelo corpo.

Sistema: O Aburame realiza um ataque à distância, similar a uma Chakra Ball no que diz respeito à Alcance e Linha de Visão. Mas ao rolar o Dano, o Jutsu torna-se diferente. Caso o Aburame obtenha uma quantidade de sucessos maior do que 1, o primeiro sucesso causa um de Dano no alvo e o restante dos sucessos reduz a quantidade de Chakra Temporário do oponente. Este Jutsu é uma Ação Sustentada que pode ser usado por uma quantidade de turnos igual ao Focus do Aburame. Para livrar-se, o oponente deve realizar um teste resistido de Destreza versus o Focus do Aburame, caso falhe, a única coisa que poderá fazer é debater-se, o que permite que se mova em um espaço igual a sua Técnica de Esportes - 3. Caso o alvo perca mais Chakra em um turno do que seu Vigor, ele estará Atordoado.

Custo: 2 Chakra iniciais, 1 adicional por turno sustentado.

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: -2

### Bug Clone Technique (Mushi Bunshin no Jutsu)

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●, Esportes ●, Focus ●●, Henge no Jutsu.

Pontos de Jutsu: Clã Aburame 1

Esta técnica funciona exatamente como um Kawarimi no Jutsu, mas o Aburame usa um Henge para dar a sua aparência aos insetos que recebem o golpe do oponente em seu lugar.

Sistema: Utilize as mesmas regras da Técnica de Substituição do Corpo (Kawarimi no Jutsu). Este Jutsu pode ser usado para colocar uma Kikkai fêmea no oponente, caso ele não tenha usado um Jutsu de Projétil (como Chakra Balls, Shurikens, etc.) pagando 1 Chakra adicional.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +2

## AKIMICHI



**Descrição:** Conhecidos por serem corpulentos, os Akimichi usam esta característica em seu favor. Eles são capazes de usar Jutsus que aumentam seus corpos, tornando-os verdadeiros tanques de carne! Os Akimichi utilizam-se em casos extremos de pílulas desenvolvidas pelo Clã, que aumentam suas capacidades físicas em níveis extremos, mas seus efeitos colaterais são igualmente perigosos.

**Antecedentes Comuns:** Criar um ninja deste Clã, requer 3 níveis no Antecedente Clã Notável.

Costumam valorizar os atributos físicos e normalmente são adeptos do Taijutsu.

**Jutsus do Clã:** Double Size Technique, Partial Multi-Size Technique, Mega Multi-Size Technique, Meat Tank

**Membros Notáveis:** Chouji e Chouza

**Descrição dos Jutsus:**

**Double Size Technique (Baika no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Clã Notável ●●● (Akimichi)

Pontos de Jutsu: Clã Akimichi 2

Com este ninjutsu, os membros do clã Akimichi são capazes de dobrar o tamanho do seu corpo.

Sistema: O Akimichi ao usar este Jutsu dobra o seu nível de Força e adiciona 2 dados à sua Absorção por um número de turnos igual ao seu Focus.

Em contrapartida seus membros permanecem inalterados, o que o impossibilita o uso de Jutsus de qualquer Técnica que não seja baseada em Esportes ou Focus.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

**Partial Multi-Size Technique (Bubun Baika no Jutsu)**

Pré-requisito: Focus ●●●●, Baika no Jutsu

Pontos de Jutsu: Clã Akimichi 2

Uma habilidade que permite que o usuário aumente o tamanho de uma parte específica do corpo, aumentando o alcance e o dano causado pelo ninja.

Sistema: O ninja deve escolher uma das Manobras Básicas de Soco ou Chute para usar este poder. O alcance do golpe é aumentado em um número de hexágonos igual a metade do Focus do ninja (arredondado para cima), e o dano é calculado usando o dobro da Técnica base do golpe escolhido.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: Ver descrição acima

Dano: Ver descrição acima

Movimento: Ver descrição acima

**Mega Multi-Size Technique (Chou Baika no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●●●, Bubun Baika no Jutsu

Pontos de Jutsu: Clã Akimichi 4

Uma versão avançada da habilidade de aumentar o tamanho (Baika no Jutsu), que multiplica o tamanho e o peso de um indivíduo comparável a um grande edifício.

Sistema: Os atributos Força e Vigor do ninja são triplicados, por um número de turnos igual ao Focus do ninja. O ninja passa a ocupar uma diâmetro em hexágonos igual ao seu Vigor ou Força não modificado (o que for maior) e terá uma altura igual ao dobro do seu atual diâmetro.

Exemplo: Chouza tem Força 4 e Vigor 5 e ao usar este Jutsu terá como atributos modificados Força 12 e Vigor 15 e ele ocupará em diâmetro de 5 hexágonos (ele é realmente grande!) e terá uma altura de 10 metros! As roupas e acessórios crescem juntamente com o ninja.

Ao final da duração deste Jutsu, o ninja não precisa invocá-lo novamente, bastando apenas pagar o seu custo novamente.

Custo: 3 Chakra

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

**Meat Tank (Nikudan Sensha)**

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Baika no Jutsu

Pontos de Jutsu: Clã Akimichi 4

Quando um Akimichi usa seu Baika no Jutsu, pode ter certeza que seu oponente será alvo desta devastadora técnica. Retraindo seus membros e usando seu Chakra para criar uma rotação absurda em seu corpo, o Akimichi gira com toda força em direção aos seus oponentes, esmagando-os.

Sistema: Este Jutsu só pode ser usado em quanto o Akimichi estiver com a técnica Baika no Jutsu ativada. Seu corpo se tranforma em uma grande bola de carne,

que atinge seus oponentes com uma força impressionante. Um alvo que tenha sofrido qualquer dano desta técnica é empurrado para trás um hexágono, o que permite que o Akimichi o acerte novamente com este Jutsu. Caso uma vítima receba mais dano desta técnica do que seu Atributo Destreza ou receba dois golpes consecutivos do Nikudan Sensha, o mesmo recebe um Knockdown.

Devido à enorme rotação criada por este Jutsu, o corpo do Akimichi fica praticamente invulnerável. O mesmo recebe um bônus em Absorção igual ao seu nível de Esportes enquanto este Jutsu estiver ativado.

Nikudan Sensha deve ser executado em Linha Reta

Custo: 1 Chakra e 2 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: +2

## HYUUGA



**Descrição:** O Clã Hyuuga é um dos mais respeitados e poderosos clãs de Konoha.

É deles os segredos do Byakugan, um Doujutsu que dá ao Hyuuga uma percepção extraordinária, sendo

ele capaz de enxergar num ângulo de 360°, adquire a capacidade de Visão Telescópica e Visão Penetrante, além de ser capaz de ver perfeitamente o sistema circulatório de Chakra de uma pessoa. A partir desta habilidade, os Hyuuga desenvolveram o Jyuken Ryu, um estilo de Taijutsu que ataca diretamente os órgãos internos do oponente.

Para a proteção dos segredos do Byakugan, os Hyuuga dividem-se em Bunke (Família principal) e Souke (Família secundária).

O filho primogênito de uma geração Hyuuga pertencerá a Bunke, enquanto os outros pertencerão à Souke.

Aos 4 anos de idade um membro da Souke recebe um selo em sua testa, que ao ser ativado é capaz de matar o membro da Souke. Isto serve para selar o conhecimento do Byakugan, bem como para manter a hegemonia da Bunke.

**Antecedentes comuns:** Os membros do Clã Hyuuga são poderosos detentores da poderosa Linhagem Avançada Byakugan, o que exige que todo Hyuuga tenha o Antecedente Clã Notável em nível 5.

É comum os membros do Clã possuírem Recursos, por se tratarem de nobres. Os Hyuuga normalmente são adeptos do Taijutsu como Estilo Arte Ninja, pois a eles é aberta a opção de usar o poderoso Jyuken Ryu, mas ao contrário da maioria dos adeptos do Taijutsu, os Hyuuga costumam possuir níveis elevados de Chakra para energizar seus poderosos golpes.

Além disto, os membros do Clã Hyuuga, independente do Estilo de Arte Ninja que escolher sempre poderá começar o jogo com o Chakra inicial igual 4 pontos e a Força de Vontade inicial igual a 3 pontos, à critério do jogador.

**Jutsus do Clã:** Byakugan, Jyuken Ryu, Sixty-four Palms of Divination, Divining Whirl, Extended Aerial Palm of Divination

**Membros notáveis:** Neji, Hinata, Hisashi, Hiashi, Hanabi.

### Descrição dos Jutsus:

#### Byakugan

Pré-requisitos: Focus ●●●, Clã Notável ●●●● (Hyuuga)

Pontos de Jutsu: Clã Hyuuga 3

Este Doujutsu poderosíssimo confere ao Hyuuga habilidades ligadas à percepção que extrapolam os conceitos normais. O Hyuuga passa a enxergar em um ângulo de 360°, além de ser capaz de enxergar através de objetos, enxergar a longas distâncias e inclusive enxergar os Tenketsus e o Chakra do oponente.

Sistema: Ao adquirir esta técnica, o Hyuuga recebe as seguintes vantagens em relação à sua visão:

Visão 360°: Permite ao Hyuuga ver o que acontece em todas as direções, dificultando assim ser surpreendido por um inimigo. Esta vantagem está sempre ativada, não havendo custo em Chakra.

As habilidades seguintes necessitam ser ativadas e custam Chakra ao Hyuuga:

Visão Penetrante: Também conhecida como Visão Raio X, permite ao Hyuuga enxergar através de qualquer barreira, seja ferro, chumbo, carne, etc...

Pode-se enxergar de maneira seletiva, um determinado compartimento, órgão e etc...

Visão Telescópica: Aumenta o raio de visão do Hyuuga em 10 vezes para cada ponto de Focus que o Hyuuga possui. Ou seja se um Hyuuga possuir Focus ●●●, ele é capaz de enxergar uma pessoa vindo a 210 metros, como se ela estivesse a apenas 7 metros, ou ainda se o raio de visão do Hyuuga é de 200 metros, ele seria capaz de estendê-lo até 6 Km!!

Visão do Chakra: Com esta vantagem o Hyuuga pode ver os Tenketsus de um oponente (para golpeá-los com o Jyuken Ryu) e ainda pode mensurar a quantidade de Chakra que um inimigo possui.

Todas as habilidades do Byakugan podem ser combinadas.

Ativar o Byakugan é uma Ação Livre, ou seja: Ela pode ser executada a qualquer momento, juntamente com qualquer outra manobra que o Hyuuga tenha escolhido em um determinado turno.

Byakugan tem uma duração igual à Percepção + Focus do Hyuuga.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: Ver descrição acima

Dano: Nenhum

Movimento: Ver descrição acima

#### Jyuken Ryu

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Byakugan

Pontos de Jutsu: Clã Hyuuga 4

O Jyuken Ryu é o estilo de Taijutsu mais poderoso de Konoha, e é dominado exclusivamente pelos shinobis do clã Hyuuga, graças a uma das incríveis habilidades de sua Linhagem Avançada, o Byakugan. Com o Byakugan o Hyuuga é capaz de enxergar o sistema circulatório de Chakra e os 361 Tenketsus, que são os pontos que ligam o sistema de Chakra. Como resultado desta habilidade impressionante, o Hyuuga golpeia seu oponente com a palma de sua mão, ao invés de usar seus punhos, liberando Chakra e ferindo diretamente os órgãos internos do oponente, causando dor e uma disfunção no sistema de Chakra do oponente. Como não se pode fortalecer seus órgãos internos, o Jyuken torna-se uma técnica letal. Sistema: embora existam muitos efeitos do Jyuken Ryu, que o Narrador pode usar para dar dramaticidade a uma cena, o uso do Jyuken em combate tem certos efeitos específicos.

Sempre que um ninja atinge um oponente com um golpe de Jyuken, o dano é rolado normalmente, mas o atacante inflige dois efeitos extras. O primeiro é que ele pode decidir retardar o dano do golpe por um número específico de turnos. O dano será aplicado contra a Saúde do oponente no início do turno escolhido. O personagem não precisa dizer ao oponente quando o dano chegará, mas o jogador deve informar ao Narrador ou anotar em um pedaço de papel.

O segundo efeito é que o atacante pode reduzir temporariamente um dos Atributos Físicos da vítima, em um ponto por golpe bem sucedido de Jyuken. Atributos Físicos não podem ser levados abaixo de 1 dessa forma. Velocidade, Dano e resistência natural da vítima podem cair temporariamente conforme a sua

Destreza, Força e Vigor são reduzidos. Quaisquer testes envolvendo o Atributo afetado devem ser feitos usando o valor mais baixo. A vítima pode recuperar os pontos perdidos após o combate fazendo um teste bem sucedido de Honra, como se os pontos fossem Chakra (veja Capítulo 4 em recuperando Chakra).

Exemplo: Hynata atinge um oponente. Ela tem três sucessos de dano. A kunoichi pode aplicar isto à Saúde da vítima agora ou esperar para aplicá-lo em um turno futuro a sua escolha. Hynata escolhe baixar a Força do oponente em um ponto (ela atingiu um ponto nas costelas da vítima que deixa os braços dela dormentes e enfraquecidos).

Como ataca diretamente os órgãos internos de um oponente, o Vigor da vítima não é contado para o total de sua Absorção.

Custo: 1 Chakra  
 Velocidade: +0  
 Dano: +0  
 Movimento: +0

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

Pré-requisitos: Jyuuken Ryu, Esportes ●●  
 Pontos de Jutsu: Clã Hyuuga 3

Uma técnica passada pela família principal do clã Hyuuga. Quando um oponente está dentro do círculo de ataque, o ataque começa. Com o Byakugan, o Hyuuga pode ver os tenketsus, e é onde ele ataca, 2 vezes, depois mais 4 vezes, aí 8, 16, 32 e finalmente 64 vezes (total de 126 ataques). Desse modo ele fecha os 64 dos 361 do tenketsus pressionando-os com 126 ataques, fechando parte da circulação de Chakra e causando grande dano ao corpo do oponente.

Sistema: O Hyuuga faz três testes de dano contra a vítima deste Jutsu. Cada golpe deve ser usado no mesmo oponente, e os danos de cada golpe se combinam para atordoá-lo (dizzy).

Se o Hyuuga conseguir atordoar um oponente com este Jutsu o mesmo não será capaz de usar Jutsus que requeiram Chakra como custo, por um número de turnos igual ao Focus do Hyuuga.

Assim como o Jyuuken Ryu, o Vigor do alvo não é contado para a Absorção.

Custo: 2 Chakra e 1 Força de Vontade.  
 Velocidade: +1  
 Dano: +0  
 Movimento: -1

### Divination Whirl (Hakkeshou Kaiten)

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●●, Focus ●●●●, Byakugan, Energy Reflection

Pontos de Jutsu: Clã Hyuuga 5

Este Jutsu é considerado uma das poucas técnicas de Defesa Perfeita. O Hyuuga expelle Chakra por todo o seu corpo e fazendo um movimento circulatório libera o mesmo em todas as direções.

Sistema: Este Jutsu é capaz de reunir as capacidades do Missile Reflection e Energy Reflection, usando as mesmas regras para refletir estes projéteis. Além disto este Jutsu ainda adiciona a Técnica de Bloqueio, caso haja a tentativa de combate corpo-a-corpo e o ninja interrompa a manobra adversária. E por fim a

liberação de Chakra em movimento rotatório é capaz de causar dano em seus oponentes, que estejam no hexágono do Hyuuga, ou em qualquer um dos seis hexágonos adjacentes o que os empurram um hexágono para trás.

Custo: 2 Chakra e 1 Força de Vontade  
 Velocidade: +2  
 Dano: +1  
 Movimento: Nenhum

### Extended Aerial Palm of Divination (Hakke Kuushou)

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Byakugan  
 Pontos de Jutsu: Clã Hyuuga 4

Estendendo o Chakra de seu corpo, com um movimento de mão um oponente distante recebe o golpe.

Sistema: O Dano dessa Manobra é calculado com Inteligência + Focus + 3 + 2 por cada ponto extra de Chakra que for gasto no Jutsu. Se o lutador quiser, pode empurrar o oponente em 1 hexágono para cada Dado de Dano diminuído antes da rolagem. Este é um Jutsu de contato, mas pode ser feito a distância, aumentando o alcance em +1 hexágono por -1 Dados de Dano. Uma vítima que esteja usando o San He não é afetada, e a mesma pode aumentar sua absorção por 2 Chakra para cada ponto de Absorção.

Custo: 1 Chakra + Especial  
 Velocidade: -2  
 Dano: Inteligência + Focus + 3 + Especial  
 Movimento: Nenhum

## INUZUKA



**Descrição:** Os Inuzuka são conhecidos por serem excelentes combatentes e rastreadores, além de seus conhecimentos veterinários. Todo Inuzuka recebe quando criança um cão ou lobo também filhote, para que ambos criem um laço de amizade. Ao iniciarem

seu treinamento ninja o Inuzuka e seu companheiro são treinados para lutarem como um só.

A afinidade que os Inuzuka possuem com seus companheiros caninos é reconhecida por todos no País do Fogo. Desta afinidade surgiu uma série de Jutsus relacionados com as habilidades destes animais.

**Antecedentes comuns:** Para criar um ninja deste Clã, o personagem deve possuir 3 níveis no Antecedente Clã Notável.

Um ninja do clã Inuzuka está sempre acompanhado de um Mascote, este pode ser de qualquer nível que o jogador quiser (Akamaru por exemplo é um Mascote Nível 4, pois além de sua sintonia com Kiba, possui a capacidade de sentir o Chakra do oponente).

Os membros do Clã costumam ser adeptos do Taijutsu, para que possam usar golpes que reflitam as capacidades de seu mascote. Membros mais antigos costumam possuir um elevado conhecimento em Medicina (Veterinária) e são normalmente consultados em assuntos desta área.

**Jutsus do Clã:** Double Piercing Fang, Human Beast Clone, Exceptional Scent Tracking, Beast Imitation Technique

**Membros notáveis:** Kiba e Tsume.

#### **Descrição dos Jutsus:**

##### **Double Piercing Fang (Gatsuuga)**

Pré-requisitos: Piercing Fang, Jyuujin Bunshin

Pontos de Jutsu: Clã Inuzuka 2, Outros 3

O ninja após ter ativado a técnica Juujin Bunshin, comanda seu Mascote a executar um Tsuuga e ambos rodopiam em direção ao oponente causando um estrago considerável.

Sistema: Como o Piercing Fang, Gatsuuga não conta como Manobra Aérea, mas o usuário rola duas vezes o dano contra o oponente.

Custo: 1 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +3

Movimento: +2

##### **Human Beast Clone (Jyuujin Bunshin)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Mascote ●●●, Henge no Jutsu

Pontos de Jutsu: Clã Inuzuka 2; Ninjutsu 3; Outros 5

Normalmente usado pelo clã Inuzuka, o ninja joga uma pílula de soldado para o seu cão, que ganha mais força, velocidade e adquire uma cor característica. Assim o ninja pode invocar um Henge que transforma o cão em um clone de seu dono, que luta coordenadamente com seu dono. Esta técnica não está restrita somente a cães, podendo ser utilizada pelos mais diversos tipos de Mascote.

Sistema: Após a execução deste Jutsu, a Mascote adquire a aparência do dono e tem acesso aos mesmos Jutsus que ele. Os dois executarão os mesmos movimentos na batalha. Portanto somente uma Carta de Combate é escolhida por turno para que ambos a executem. Os Atributos da Mascote aumentam devido à Pílula de Soldado ingerida, mas ele não adquire os Atributos do dono.

Custo: 1 Chakra (para o Henge) e 1 Pílula de Soldado (para o Mascote)

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

##### **Exceptional Scent Tracking (Kakudan Senro Nioi)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Afinidade Elemental (Vento) ●●●

Pontos de Jutsu: Clã Inuzuka 1, Ninjutsu 2, Outros 3.

Os ninjas do clã Inuzuka são reconhecidos por suas habilidades excepcionais com rastreamento, tanto no comando de seus cães e lobos, como suas próprias habilidades. Com este Jutsu o Inuzuka é capaz de concentrar o seu Chakra em seu nariz e aumentar drasticamente sua capacidade olfativa. Com este Jutsu um Inuzuka é capaz de superar outros farejadores nesta tarefa.

Sistema: Para cada ponto de Chakra gasto nesta técnica, o ninja reduz em 2 pontos a dificuldade para testes que envolvam o sentido do olfato. Tarefas que seriam impossíveis (identificar quantas pessoas estão lutando à uma distância enorme, somente pelo seus cheiros) tornam-se muito fáceis com este Jutsu. Apenas usando o olfato, o ninja é capaz de saber exatamente onde está seu oponente, no campo de batalha, mesmo que ele esteja bem camuflado. Enquanto este Jutsu estiver ativado, o ninja nunca é pego de surpresa (a não ser que o oponente, tenha um método de camuflar o seu próprio odor). Em contra-partida, o ninja fica extremamente sensível à maus odores repentinos. Caso o ninja seja surpreendido por um odor forte, ele ficará atordoado por um turno. Em todos os casos o Narrador tem a palavra final sobre a extensão deste Jutsu. Os efeitos deste Jutsu duram uma cena.

Custo: Variável (Ver descrição acima)

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0

##### **Beast Imitation Technique (Shikyaku no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Clã Inuzuka 2, Ninjutsu 3, Outros 4. Chakra começa a sair do corpo dos membros do clã Inuzuka, os deixando com uma aparência canina. Aumenta a velocidade, agilidade lhe proporciona garras e presas.

Sistema: Após a utilização deste Jutsu, o ninja é beneficiado com um bônus de +2 Velocidade, Dano e Movimento. Este bônus permanece ativo por uma quantidade de turnos igual a Vigor + Focus. Os modificadores abaixo são para a invocação do Jutsu.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum



**Descrição:** Apesar de não ser um Clã tão grande, nem tão famoso, o Clã Nara possui conhecimento medicinal excepcional. No entanto suas técnicas são as mais lembradas por sua habilidade de manipular sombras e a partir daí controlar seus adversários, segurando-os até que os reforços cheguem. Suas técnicas não são as mais apropriadas para o combate direto, por isso os ninjas deste Clã costumam aprimorar seus intelectos para a criação de estratégias.

**Antecedentes Comuns:** Tornar-se membro deste Clã requer o gasto de 3 pontos no Antecedente Clã Notável.

Os Nara, normalmente priorizam os Atributos Mentais. Armadilhas e Medicina são Habilidades muito valorizadas no Clã.

**Jutsus do Clã:** Shadow Imitation Technique, Shadow Sewing, Shadow Hand Technique.

**Membros Notáveis:** Shikamaru e Shikato

#### **Descrição dos Jutsus:**

##### **Shadow Sewing (Kage Nui)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Kage Mane no Jutsu.

Pontos de Jutsu: Clã Nara 3, Ninjutsu 4, Outros 5

Usando o Kage Mane no Jutsu, a sombra estica se separa em várias partes, que corta (como um chicote de sombra) o que estiver na frente.

Sistema: Os chicotes são muito fortes e chicoteia várias vezes o oponente. O ninja rola três vezes o dano contra o oponente. O alcance é o mesmo do Kage Mane no Jutsu.

Custo: 2 Chakra e 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Nenhum

##### **Shadow Hand Technique (Kage Kubi Shiabari no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Apresamento ●●

Pontos de Jutsu: Clã Nara 2, Ninjutsu 3, Outros 4

Usando o Kage Mane no Jutsu, a sombra começa a subir pelo corpo do adversário, tomando a forma de uma mão. Quando chega ao pescoço, esta mão de sombra força o mesmo até quebrar.

Sistema: Funciona da mesma maneira que a manobra Neck Choke, exceto que quem deve invadir o hexágono do oponente é sua sombra, aumentando assim o alcance deste Jutsu. Para determinar o alcance deste Jutsu, use as mesmas regras do Kage Mane no Jutsu.

Este Jutsu é um Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

##### **Shadow Imitation Technique (Kage Mane no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Apresamento ●●

Pontos de Jutsu: Clã Nara 2, Ninjutsu 3, Outros 5

A proposta inicial deste Jutsu é atrasar os inimigos, para que haja tempo do reforço chegar. Mas se usado com inteligência, este Jutsu é extremamente útil.

Quando o usuário encosta sua sombra na do inimigo, o último automaticamente imita tudo o que o usuário faça, como se fosse um espelho. Porém o alcance da sombra tem um limite. O ninja pode usar a sombra de outros objetos para aumentar o alcance de sua própria sombra.

Sistema: Para capturar o oponente a sombra do ninja deve encostar na sombra do inimigo. A partir daí, o oponente é obrigado a fazer todos os movimentos que o ninja fizer. O ninja pode alvejar uma quantidade de oponentes até o seu nível de Inteligência. A sombra se estende por uma quantidade de hexágonos igual ao Focus do ninja. Para usar a sombra de outros objetos, a sombra do ninja deve tocar a sombra do objeto e o ninja deve ser bem sucedido num teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 7) para mesurar o alcance provável e aumentar a sombra em uma quantidade de hexágonos igual a quantidade de sucessos conseguido no teste. Este Jutsu é uma Ação Sustentada, pois funciona como um Apresamento Sustentado, para livrar-se o oponente testa Força contra a Inteligência do ninja. Esta ação pode ser sustentada por uma quantidade de turnos igual ao Focus do ninja. O ninja poderá executar outras ações enquanto sustenta esta ação sem penalidades.

Custo: 1 Chakra

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum



# UCHIHA



**Descrição:** O Uchiha é um Clã praticamente extinto, pois é de conhecimento público que só há dois remanescentes deste clã: Sasuke, que é o único sobrevivente do massacre que em uma única noite exterminou todos os Uchiha que viviam em Konoha, e Itachi, ninja renegado que pela sede de poder exterminou a praticamente todos de seu clã, deixando vivo apenas o seu irmão mais novo Sasuke.

Os Uchiha são notórios detentores do Sharingan, um poderoso Doujutsu que confere ao seu usuário uma velocidade acima do normal e a habilidade de analisar e copiar os movimentos do usuário, dando-lhe uma vantagem fenomenal durante um combate. O Sharingan possui 3 níveis de habilidade, onde no primeiro nível, as pupilas do usuário adquire uma coloração avermelhada característica e dois sinais em torno da íris. O terceiro nível só pode ser adquirido através de um sacrifício. O Uchiha deve assassinar seu melhor amigo para adquirir o Mangekyu Sharingan (Sharingan Caleidoscópio). Neste ponto a velocidade do Uchiha é incrível e sua íris adquire um aspecto característico, e o Uchiha pode executar Ninjutsus e Genjutsus fenomenais.

**Antecedentes comuns:** Para criar um personagem deste Clã, o jogador deve pedir a autorização do Narrador para que ambos possam construir uma história que justifique um Uchiha que não seja Sasuke ou Itachi. Em todos os casos um membro deste Clã deve possuir o Antecedente Clã Notável em nível 5, o que permite acesso ao Sharingan.

É comum aos Uchiha também uma Afinidade Elemental com o Elemento Katon (Fogo). Dentro do clã, é considerado um adulto o Uchiha que for capaz de executar o Jutsu: Katon – Goukakyu no Jutsu. Os Uchiha são excelentes usuários de Ninjutsu, e devido aos poderes do Sharingan, são combatentes fenomenais tanto em Taijutsu e Genjutsu.

**Jutsus do Clã:** Sharingan

**Membros notáveis:** Sasuke, Itachi, Obito, Madara.

## Descrição dos Jutsus:

### Sharingan

Para adquirir o Sharingan o personagem deve pertencer ao clã Uchiha e ter 5 pontos no Antecedente Clã Notável.

O Sharingan é um Doujutsu progressivo, que têm suas habilidades melhoradas de acordo com o nível do Sharingan. Cada nível é tratado como uma habilidade diferente ao ser comprada.

### Sharingan Lv2

Pré-requisitos: Clã Notável (Uchiha) ●●●●●, Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Clã Uchiha 4

O Sharingan é um Doujutsu que pertence exclusivamente à Linhagem dos Uchiha (Apesar de Kakashi também possuir o Sharingan). Ao ser ativado o Sharingan faz com que os olhos do Uchiha mudem para uma cor vermelha e com dois sinais (semelhantes à vírgulas) característicos indicando o nível do Sharingan. Com esta característica, ele confere ao usuário a habilidade de prever os movimentos do oponente, além de dar ao usuário uma velocidade acima do normal e a habilidade de copiar os movimentos e Jutsus do oponente.

Sistema: Quando ativado, o Sharingan garante ao ninja diversas habilidades:

O Sharingan faz com que o oponente que esteja na Linha de Visão do Uchiha revele sua Carta de Combate, antes do usuário escolher a sua própria Carta de Combate.

Confere ao usuário +2 Velocidade, em todos os Jutsus escolhidos.

O ninja pode copiar os Jutsus do oponente, não sendo permitido a cópia de Jutsus derivados de Kekkei Genkai. O Sharingan registra o Jutsu e permite ao Uchiha adquirir com o custo em Pontos de Jutsu, reduzido em 1 Ponto tendo como base, o custo pago pelo ninja que está executando o Jutsu copiado, mesmo que seja um Jutsu exclusivo de um determinado Estilo de Arte Ninja. Se o custo final for igual à zero, o Uchiha simplesmente ganha o Jutsu, caso não, ele pode manter o registro dos Jutsus que viu e comprá-los depois com Pontos de Experiência. Observe que os Pré-requisitos ainda devem ser respeitados. Exemplo: Sasuke luta contra Rock Lee e é atacado com um Handstand Kick. Sasuke observa os movimentos de Rock Lee e agora é capaz de copiar seu movimento. Handstand Kick é um Jutsu listado como: Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ● - Pontos de Jutsu: Taijutsu 1; Outros 2. Como o custo para Rock Lee é Taijutsu 1, Sasuke que possui as Técnicas Chute e Esportes em valores que superam o Pré-requisito, e o Sharingan reduziu o custo final em 1 ponto, ele pode completar uma Carta de Combate com o Jutsu Handstand Kick, podendo escolher a mesma no turno seguinte a assimilação.

O Sharingan tem uma duração igual a Técnica de Focus do Uchiha. Ao final da duração não é necessário ativar novamente, bastando apenas pagar o custo em Chakra, para mantê-lo ativado. Os Jutsus copiados não são esquecidos quando a duração do Sharingan acaba, eles são permanentes.

Custo: 2 Chakra  
 Velocidade: +3  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: Nenhum.

### Sharingan Lv3

Pré-requisitos: Focus ●●●●, Sharingan Lv2  
 Pontos de Jutsu: Clã Uchiha 4

Os olhos do Uchiha agora apresentam três sinais característicos que indicam o nível do Sharingan. As habilidades do Uchiha chegam a níveis absurdos.

Sistema: Funciona da mesma forma que os níveis anteriores, mas com as seguintes melhorias:

Confere ao usuário +3 Velocidade, em todos os Jutsus escolhidos.

Permite ao Uchiha adquirir o Jutsu visto com o custo em Pontos de Jutsu, reduzido em 2 Pontos tendo como base, o custo pago pelo ninja que está executando o Jutsu copiado, mesmo que seja um Jutsu exclusivo de um determinado Estilo de Arte Ninja. Se o custo final for igual à zero, o Sharingan funciona exatamente como no segundo nível. Caso o custo final seja menor que zero, além de ganhar o Jutsu, o Uchiha pode executá-lo no mesmo turno em que assimilou o Jutsu. É permitido ao Uchiha inclusive gastar seus Pontos de Experiência acumulados para pagar o custo do Jutsu e executá-lo no mesmo turno que o assimilou.

O Sharingan tem uma duração igual à Técnica de Focus do Uchiha. Ao final da duração não é necessário ativar novamente, bastando apenas pagar o custo em Chakra, para mantê-lo ativado.

Custo: 2 Chakra  
 Velocidade: +3  
 Dano: Nenhum  
 Movimento: Nenhum.

### Mangekyu Sharingan

Pré-requisitos: Sharingan Lv3  
 Pontos de Jutsu: Clã Uchiha 5

Os olhos do Uchiha Adquirem um aspecto único, que varia de Uchiha para Uchiha.

O Mangekyu Sharingan disponibiliza ao Uchiha Ninjutsus e Genjutsus fortíssimos que são capazes de matar um oponente só de olhar para os olhos do Uchiha.

Sistema: Basicamente funciona como os outros níveis do Sharingan, mas confere ao Uchiha +4 Velocidade, em todos os Jutsus escolhidos.

Permite ao Uchiha adquirir o Jutsu visto com o custo em Pontos de Jutsu, reduzido em 4 Pontos tendo como base, o custo pago pelo ninja que está executando o Jutsu copiado, mesmo que seja um Jutsu exclusivo de um determinado Estilo de Arte Ninja. Se o custo final for igual à zero, o Sharingan funciona exatamente como no primeiro nível. Caso o custo final seja menor que zero, além de ganhar o Jutsu, o Uchiha pode executá-lo no mesmo turno em que assimilou o Jutsu. É permitido ao Uchiha inclusive gastar seus Pontos de Experiência acumulados para pagar o custo do Jutsu e executá-lo no mesmo turno que o assimilou.

O ninja pode desenvolver junto ao Narrador técnicas exclusivas para o seu Uchiha, para serem executadas a partir de seu Mangekyu Sharingan.

O Sharingan tem uma duração igual a Técnica de Focus do Uchiha. Ao final da duração não é necessário ativar novamente, bastando apenas pagar o custo em Chakra, para mantê-lo ativado.

Custo: 2 Chakra  
 Velocidade: Ver descrição acima  
 Dano: Ver descrição acima  
 Movimento: Ver descrição acima

## YAMANAKA



**Descrição:** Conhecido por utilizar Jutsus que controlam a mente e o corpo de seus oponentes, o Clã Yamanaka é um Clã respeitado em Konoha.

Seus Jutsus não se restringem apenas aos seres humanos. Há técnicas que usam o corpo de um animal como ferramenta.

**Antecedentes Comuns:** Ser um Yamanaka requer o gasto de 3 pontos no Antecedente Clã Notável.

Normalmente são adeptos do Ninjutsu ou Genjutsu, sendo raro encontrar membros que sejam adeptos de outras Artes Ninja.

**Jutsus do Clã:** Mind Transfer Technique, Betrayal Technique.

**Membros Notáveis:** Ino e Inoshi

### Descrição dos Jutsus:

#### Mind Transfer Technique (Shintenshin no Jutsu)

Pré-requisitos: Focus ●●●

Pontos de Jutsu: Clã Yamanaka 2, Genjutsu 3, Outros 4

O ninja atira sua mente. Se acertar alguém, ele toma controle do corpo dessa pessoa, perdendo o controle do seu. Se errar, vai demorar até voltar e ele estará desprotegido. O ninja pode fazer o que quiser com o corpo dominado, mas qualquer machucado que o

corpo sofrer, o corpo original do ninja sofre junto.

Sistema: O ninja deve ter linha de visão com o alvo desejado e testar Manipulação + Focus (Força de Vontade do Alvo). Caso obtenha sucesso o ninja terá controle do corpo do alvo por um n° de turnos igual à Técnica Focus do ninja. O ninja não terá acesso à mente do alvo, somente ao seu corpo. Enquanto estiver no corpo do alvo, poderá executar seus próprios Jutsus

Enquanto isso o alvo perde suas ações, mas pode tentar livrar-se do domínio do ninja como se fosse um Apresamento Sustentado. O Alvo testa Força de Vontade e o ninja testa Manipulação + Focus.

Qualquer dano que o alvo sofra, o corpo do ninja sofrerá também.

O alcance desta técnica é igual à Inteligência + Focus do ninja.

Caso o ninja erre um alvo ele só poderá retornar ao ser próprio corpo após um número de turnos igual a 6 menos a técnica de Focus do ninja, sendo o mínimo de 1 turno.

Custo: 2 Chakra

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

#### **Betrayal Technique (Shinranshin no Jutsu)**

Pré-requisitos: Focus ●●●, Shintenshin no Jutsu

Pontos de Jutsu: Clã Yamanaka 2; Genjutsu 3; Outros 4

Com essa técnica, um oponente fica confuso e é obrigado a lutar contra seus companheiros. Apesar de saber o que está fazendo, ele não pode parar.

Sistema: O ninja deve ter linha de visão com o alvo desejado e testar Manipulação + Focus (Força de Vontade do Alvo). Caso obtenha sucesso o alvo não terá controle do seu corpo um n° de sucessos obtidos pelo ninja.

Enquanto isso ocorre o alvo perde suas ações e o Narrador passa a controlá-lo como se fosse um inimigo de seu próprio grupo, mas pode tentar livrar-se do domínio do ninja como se fosse um Apresamento Sustentado. O alvo testa Força de Vontade e o ninja testa Manipulação + Focus.

O alcance desta técnica é igual à Inteligência + Focus do ninja.

Custo: 2 Chakra, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: +0



# CAPITULO 9 - FERRAMENTAS E EQUIPAMENTOS



Por mais capaz que seja um ninja, não possuir as ferramentas certas pode ser a diferença entre o sucesso e o fracasso de uma missão. De um simples pergaminho em branco à uma perigosa tarja bomba, passando por kunais e katanas. Neste capítulo está descrito praticamente todo equipamento disponível para compra em **Naruto RPG**.

### Acesso Restrito

Existem determinados equipamentos que são perigosos demais para estar em mãos de ninjas inexperientes.

A maior parte destas ferramentas estão ao alcance de todos, mas algumas estão restritas apenas para ninjas com alguma graduação. Desta forma quando um equipamento possuir em sua descrição as palavras **Acesso: (nome do Rank)**, significa que apenas ninjas daquele Rank ou de Ranks superiores terão acesso para comprar livremente tal equipamento. Exemplo: Uma Kunai é um equipamento básico para qualquer Genin, já um Veneno poderoso como a Flor da Morte está disponível apenas para os Jounins.

Caso um ninja de Rank inferior queira comprar um equipamento restrito, ele deverá possuir uma autorização emitida pela administração da Vila Oculta onde mora (Obviamente há casos onde um bom Contato poderia “facilitar” as coisas).

### Pergaminho em Branco (Rolo)

Preço: 100 Ryo (Pequeno) 300 Ryo (Grande)

Descrição: É um tipo de pergaminho muito visto e usado no mundo ninja. Pode-se escrever de cinco páginas de texto (pequeno) até cinquenta páginas (grande). É usado para anotações em geral, ou para a criação de Pergaminhos de Selos e Pergaminhos de Invocações.

### Enciclopédia Shinobi

Preço: 5.000 Ryo

Descrição: Este livro contém todas as informações básicas que um ninja precisa para ser bem sucedido em sua profissão. Ele contém um mapa, referências a vários Jutsus antigos e ninjas importantes e até mesmo histórias sobre as Grandes Guerras Ninja. Uma nova versão é lançada a cada 20 anos em 5 volumes, descartando as informações obsoletas e atualizando com o que for necessário. Com explanações detalhadas e referências de grande ajuda, cada volume deveria ser o livro de cabeceira de todo ninja sério. Observação importante, os volumes não são vendidos separadamente.

*Volume I – Recursos e Ferramentas Ninja:* Este primeiro volume contém uma longa introdução à Enciclopédia Shinobi e um sumário rápido do conteúdo deste volume. Você encontra neste volume as várias

armas ninja, ferramentas e artefatos assim como as várias drogas e venenos usados no mundo Shinobi. Ele detalha ricamente uma grande variedade de Armas Ninjas, falando sobre referências históricas e diversos fatos a respeito deles. Detalha também diversas marionetes e armadilhas e suas mecânicas básicas, incluindo o nome de alguns construtores e onde é possível encontrá-los. Há relatos também a respeito de artefatos usados por alguns ninjas, dando algumas pistas sobre sua localização, assim como seus nomes e nomes de ninjas famosos que já os possuíram (ou possuem).

*Volume II – Contos das Grandes Guerras:* Este volume é um tesouro de informações a respeito de ninjas famosos e criaturas invocadas durante estas guerras. Para encontrar informações sobre criaturas específicas, um ninja deve fazer um teste de Percepção + Investigação (dificuldade a critério do Narrador, normalmente 3 + o nível de Antecedente Aliados que a criatura representa) para aprender sobre como encontrá-los e suas habilidades na época.

*Volume III – O Continente* – Este volume é tanto um mapa, como um guia de turismo pelo continente. Ele dá informações sobre, não todas, mas muitas cidades e as localizações aproximadas sobre as maiores Vilas Ocultas. Ele contém vários mapas e ilustrações de diversos lugares e atrações que podem ser úteis e interessantes para qualquer ninja.

*Volume IV – Os Clãs e Suas Habilidades:* Neste volume você pode encontrar vasta informação a respeito das várias linhagens do mundo Shinobi. Ele traz informações sobre os maiores clãs, a qual país são aliados e seus Jutsus. Uma pesquisa (Percepção + Investigação, dificuldade base 7) sobre o clã Uchiha poderia dar informações a respeito do potencial de suas habilidades, assim como usos históricos. Dependendo da quantidade de sucessos as informações podem ser mais ou menos acuradas. Um sucesso diria que os Uchiha são conhecidos pelo seu Sharingan, e que podem usá-lo para copiar Jutsus de outros ninjas. Três sucessos revelariam, que o Sharingan não somente copia, mas prediz os movimentos dos oponentes e registra os vários padrões do Chakra do oponente. Cinco sucessos revelariam algumas informações sobre o Mangekyu Sharingan.

*Volume V – Chakra e as Artes Ninja:* Neste volume o ninja encontra uma grande variedade de Jutsus básicos e descrições detalhadas de como executá-los com perfeição. Isto permite ao ninja aprender Jutsus como: Bunshin no Jutsu, Fukurougan, Henge no Jutsu, Kawarimi no Jutsu, Nawanuke no Jutsu, Kinobori, entre outros. Mostra com ilustrações os diversos Taijutsus, assim como a utilização de armas ninja mais básicas, como kunais e espadas. Como regra geral, este volume contém todos os Jutsus descritos no Capítulo 6: Jutsus, desde que não possuam como Pré-requisito uma Técnica em nível maior do que dois ou o seu menor Ponto de Jutsu seja

Capítulo 9 – Ferramentas e Equipamentos maior do que um. Jutsus que possuam o Antecedente Clã Notável, também não estão listados neste volume. Exemplo: Kawarimi no Jutsu tem como Pré-requisito: Bloqueio ●●, Esportes ●●, Henge no Jutsu, e seu menor custo em Pontos de Jutsu é 1 ponto para Genjutsu, o que faz com que sua execução esteja descrita neste volume.

### **Pergaminho de Selos**

Preço: 600 Ryo (Pequeno) 2.800 Ryo (Grande)  
Descrição: Estes pergaminhos possuem descrições completas de como executar os Jutsus neles descritos. Permitindo ao jogador aprender um Jutsu sem a ajuda de um Sensei. Encontrar estes pergaminhos para comprar pode ser fácil ou difícil dependendo do tamanho do mesmo. (Pequenos) Estes pergaminhos podem ser encontrados facilmente em Lojas de Artigos Ninja. Cada rolo contém até 3 Jutsus descritos. Cada Jutsu descrito deve ter o seu menor custo em Pontos de Jutsu não maior do que 2 pontos. E cada rolo descreve Jutsus que a soma de seus Pontos de Jutsu totalizem 3 pontos. (Grandes) Estes pergaminhos são bastante difíceis de encontrar à venda pelo tipo de informação que contém. Cada rolo contém a descrição de um único Jutsu. O Jutsu descrito que seu menor custo em Pontos de Jutsu não seja maior do que 4 pontos e deve estar aberto para outros Estilos de Artes Ninja. Exemplo: Dragon Punch está descrito desta forma; Pontos de Jutsu: Taijutsu 4; Outros 5. Logo há a possibilidade de haver um Pergaminho de Selos ensinando como executar o Jutsu, pois o Jutsu está aberto para Outros. O mesmo não acontece com o Jutsu Dragon Kick. Pois o mesmo só pode ser ensinado aos praticantes mais dedicados de Taijutsu e Ninjutsu. (À critério do Narrador, este tipo de pergaminho pode existir, mas será ainda mais raro encontrá-lo e seu preço será muito, muito alto!)

### **Acesso: Pergaminho Grande (Chuunin)**

### **Pergaminho de Invocação (Kuchiyose no Jutsu)**

Preço: 700 Ryo (Pequeno) 5.000 Ryo (Grande)  
Descrição: É um tipo de pergaminho que obviamente é usado durante Invocações (Kuchiyose no Jutsu) e ajuda ao ninja a trazer para lutar ao seu lado criaturas ainda mais poderosas. Um pergaminho só pode ser usado para invocar um determinado tipo de criatura, ou seja um Pergaminho de Invocação para Sapos, não pode ser usado para invocar Cobras por exemplo. Após ser utilizado as inscrições contidas nele desaparecem e o pergaminho torna-se um mero Pergaminho em Branco. Um ninja que não conheça a técnica Kuchiyose no Jutsu não consegue se utilizar das vantagens que este tipo de pergaminho oferece. Os benefícios variam de acordo com o tamanho do pergaminho adquirido. (Pequeno) Reduz o custo em Chakra para a Invocação em 1 ponto e garante +1 em Velocidade. (Grande) Reduz o custo em Chakra em 3 pontos e aumenta em +2 a Velocidade da Invocação.

### **Pergaminho de Jutsu**

Preço: Variável (ver texto)

Descrição: Este pergaminho contém um único Ninjutsu ou Genjutsu, que pode ser usado por qualquer um que leia seu conteúdo. Após sua utilização, as inscrições contidas desaparecem e o pergaminho torna-se um mero pergaminho em branco. Com exceção de Jutsus pertencentes a Linhagens Avançadas (Clã Notável 4 ou 5), não há restrições a respeito de quais Jutsus podem ser encontrados neste tipo de pergaminho, mas quanto mais poderoso for o Jutsu, mais raro será encontrá-lo para venda e mais caro ele será. Um Pergaminho de Jutsu custará em Ryo 4.000 X o menor custo em Pontos de Jutsu do Jutsu escolhido. Ou seja, um Pergaminho de Jutsu (Kai) custará 4.000 Ryo, enquanto um Kage Bushin no Jutsu custaria 12.000 Ryo.

O ninja não precisa possuir os Pré-requisitos para se beneficiar deste tipo de pergaminho, mas características como Alcance, Dano, Velocidade, Movimento, além de qualquer teste que seja necessário ser feito deverá ser feito com aos atributos e características do ninja. Qualquer custo deverá ser pago pelo ninja, caso não possa ser pago, o Jutsu não poderá ser executado. Um Pergaminho de Jutsu reduz em 1 ponto o custo em Chakra para o Jutsu escolhido.

**Acesso: Jutsus acima de 2 pontos (Chuunin)**

**Acesso: Jutsus acima de 4 pontos (Jounin)**

### **Pergaminho de Invocação (Objetos)**

Preço: 500 Ryo (Pequeno) 1.500 Ryo (Grande)

Descrição: Trata-se de uma ferramenta importante e bastante usada no mundo ninja. O ninja pode selar uma determinada quantidade de objetos, dependendo somente do tamanho do pergaminho adquirido. Cada tipo de pergaminho possui uma unidade de armazenamento chamada Compartimento. Cada Compartimento pode armazenar um objeto de até 30 Quilos. Caso seja necessário armazenar um objeto de peso maior, o mesmo ocupará mais Compartimentos. Há dois procedimentos para liberar um objeto armazenado neste tipo de pergaminho. Caso o ninja possua o Jutsu Release (Kai), ele pode fazê-lo instantaneamente e sem custo em Chakra, estando o objeto livre para ser utilizado imediatamente, inclusive para atacar, no caso de ser uma arma, bomba, etc... Se o ninja não possuir este Jutsu, ele precisará de um turno inteiro para liberá-lo. Podendo utilizar o objeto liberado apenas no turno seguinte.

A capacidade de um pergaminho é descrita a seguir.

(Pequeno) Possui 5 Compartimentos

(Grande) Possui 20 Compartimentos

### **Máscara de Gás**

Preço: 900 Ryo

Descrição: É um equipamento típico, para proteção. cobre o nariz e a boca do usuário, e possui diversos orifícios por onde o usuário pode respirar normalmente, pois os mesmos são recobertos com uma película que purifica o ar que é inalado. O uso deste tipo de proteção garante um bônus de +5 dados para resistir aos efeitos de um veneno inalado, assim como fumaça e etc...

### **Makibishi**

Preço: 300 Ryo (Bolsa com vários, ver descrição)

Descrição: Trata-se de um artefato de ferro com quatro pontas, feito de forma que três das pontas formem um apoio e a outra ponta fique apontada para cima. O seu uso normal é para ferir oponentes que pisem neles, ou pelo menos retardá-los. Uma bolsa de Makibishi cobre um quadrado de 5 X 5 hexágonos. Cada vez que alguém pisa neste quadrado, com uma velocidade maior do que a metade de sua movimentação para a manobra escolhida, ou a cada turno que alguém esteja lutando nesta área ele sofrerá imediatamente um ataque que causa 4 dados de Dano, e caso receba qualquer dano terá sua movimentação reduzida à metade (que poderá ser curada em um teste de Inteligência + Medicina, que levará 2 turnos para ser concluído, ou após um dia de descanso). Qualquer criatura que esteja correndo, deverá parar imediatamente ao pisar num Makibishi.

### **Comunicadores Ninja**

Preço: 1.500 Ryo

Descrição: É um dispositivo pequeno, feito em uma faixa com velcro que pode ser presa em uma parte do corpo de uma pessoa (normalmente o pescoço) e pode ser usado para comunicar-se em 35 frequências diferentes. É ativado por voz, e possui um ajuste para o volume tanto da recepção, quanto para o envio da voz. O alcance é de 2 quilômetros.

### **Bomba de Fumaça (Kemuridama)**

Preço: 200 Ryo

Descrição: Trata-se de uma pequena esfera que ao tocar o solo se rompe liberando uma fumaça. Estas bombas são usadas para confundir e deixar temporariamente cegos todos os que estiverem na área de efeito. Ela cobre com uma fumaça colorida (a cor varia) uma área de 1 hexágono de raio, ou seja o hexágono onde ela foi lançada e todos os seis hexágonos em volta. A fumaça se dissipa após 2 turnos.

### **Tarjas Bomba (Kibaku Fuuda)**

Preço: Variável (Ver texto)

Descrição: Estes pequenos pedaços de papel, também conhecidos como notas explosivas, são um tipo de explosivo muito comum no mundo Shinobi, por que são fáceis de carregar e ocultar. Estão disponíveis em três tipos de tarjas.

### **Tarjas Bombas (Normais) –** Este tipo de tarja carrega

em si uma boa quantidade de Chakra, que explode em um determinado tempo depois de armada, com um simples selo. O ninja pode determinar em quanto tempo a mesma explodirá.

Ela pode ser desarmada sem desperdício através do Jutsu Release (Kai).

Este tipo de tarja causa um dano base de 10 dados de Dano no hexágono em que foi colocada e nos 6 hexágonos em volta.

Elas possuem inscrições que permitem aumentar seu poder de destruição, através do dispêndio de seu próprio Chakra. Para cada ponto de Chakra gasto há

um acréscimo de +2 dados de Dano ao dano base da tarja, até um limite de +8 dados de Dano. E para cada 2 pontos de Chakra gastos desta maneira há um aumento 1 hexágono de raio da explosão. Este tipo de tarja custa 1.000 Ryo cada.

**Tarjas Bombas (Grandes)** – Muito similares à versão normal, só que possuem um poder de destruição maior.

O dano base é de 15 dados de Dano e atinge o hexágono em que foi colocada e os 18 hexágonos em volta.

Assim como as tarjas normais, estas tarjas possuem inscrições que permitem aumentar seu poder de destruição, através do dispêndio de seu próprio Chakra. Para cada ponto de Chakra gasto há um acréscimo de +2 dados de Dano ao dano base da tarja, até um limite de +8 dados de Dano. E para cada 2 pontos de Chakra gastos desta maneira há um aumento 1 hexágono de raio da explosão.

Este tipo de tarja custa 2.000 Ryo cada.

**Acesso: Chuunin**

**Tarjas Armadilha** – Similar a uma tarja bomba normal, só que não pode ser desarmada, somente armada. Pode ter o seu poder de destruição aumentado seguindo as regras normais. Este tipo de tarja possui um adesivo em seu verso, que adere à maioria das superfícies. Uma Tarja Armadilha pode ser detonada através do Jutsu Release (Kai), ou se for removida.

Este tipo de tarja custa 1.200 Ryo cada.

### **Fio de Aço (Kousen)**

Preço: 100 Ryo (15 metros)

Descrição: Muito resistente e maleável, este item é muito útil em uma série de situações. Por ser muito fino é difícil notá-lo em batalha ou quando usado em armadilhas (dificuldade 8 em um teste apropriado). Pode ser usado para amarrar um oponente entre outras possibilidades.

## **DROGAS, VENENOS E ANTIDOTOS**

### **DROGAS**

Há uma grande diversidade de drogas usadas pelos ninjas, muitas são extremamente difíceis de conseguir, abaixo estão listadas apenas as mais comuns.

#### **Pílulas de Comida**

Preço: 900 Ryo (5 Unidades)

Descrição: Esta é uma ferramenta importante entre os ninjas que são obrigados a permanecer por muito tempo longe, sem água ou comida. Com apenas uma destas pílulas o ninja pode ficar até 6 dias sem água e/ou comida, apesar de haver efeitos colaterais.

Após a ingestão de uma pílula de comida, o ninja não sentirá fome ou sede por seis dias. Após os efeitos, o ninja receberá automaticamente uma quantidade de dano igual 8 – o Vigor do ninja, que será curado automaticamente após o ninja descansar e comer comida de verdade. Os efeitos e penalidades são

cumulativos.

**Acesso: Chuunin**

#### **Pílulas de Soldado**

Preço: 2000 Ryo (5 Unidades)

Descrição: Esta pílula possui um composto que é capaz de ativar a produção e circulação de Chakra do ninja, deixando-o literalmente “ligado”.

No momento que o ninja ingere esta pílula, ele recebe um aumento 5 pontos em sua reserva de Chakra (podendo inclusive ultrapassar o nível permanente), um bônus de +1 em Força, Destreza e Vigor e pode continuar lutando mesmo após ter uma quantidade de dano maior do que o nível permanente de Saúde. Os benefícios duram uma quantidade de turnos igual ao Vigor do ninja x3.

Como efeito colateral, o ninja não consegue dormir por 36 horas, e após este período ele estará completamente fatigado e precisará dormir imediatamente ou receberá uma quantidade de dano igual 2, por turno enquanto não o fizer.

**Acesso: Chuunin**

### **VENENOS**

Este é talvez o tipo de arma, mais letal e comumente usada no mundo Shinobi. Usados para assassinatos silenciosos, quando adicionados em uma bebida ou embebidos em uma arma, tornando-as muito mais perigosas do que já são, os venenos são indispensáveis a qualquer ninja realmente sério. (maiores detalhes a respeito dos mais diversos tipos de venenos, consultar o Capítulo 10 – Narrador)

#### **Veneno Tsé-Tsé**

Tendo como um de seus principais ingredientes as minúsculas glândulas deste mosquito, que é capaz de induzir uma pessoa a um sono profundo, beirando a catalepsia, este veneno é de uma vítima em estado de torpor, fazendo com que a mesma seja incapaz de agir apesar de perceber as coisas à sua volta.

A Força deste veneno é 4. Um sucesso em um teste Resistido de Vigor x Força do Veneno é necessário para ignorar os seus efeitos por um turno. Caso falhe, a vítima é tratada como se estivesse sobre os efeitos de um Apresamento Sustentado. Após 10 sucessos acumulados, os efeitos deste veneno se dissipam e a vítima pode voltar a agir normalmente.

Este veneno pode ser preparado de uma série de maneiras, de modo a haver uma maior variedade em seus métodos de aplicação.

Métodos de aplicação disponíveis:

**Inalação:** É vendido em forma de gás, dentro de uma bomba de fumaça. O valor listado é para um kit com 3 bombas. Valor: 1.100 Ryo.

**Ferimento:** Vendido em um pequeno frasco, que permite aos especialistas embeberem suas armas e torná-las ainda mais letais. A quantidade vendida é o suficiente para 3 usos. Valor: 900 Ryo

**Ingestão:** Preparado de forma a ter cheiro e sabor praticamente imperceptíveis. A quantidade vendida é o suficiente para 3 doses. Valor: 700 Ryo

### **Maldição de Pedra**

Valor: 7.500 Ryo

Uma mistura de componentes raros, este veneno é capaz de literalmente petrificar sua vítima. Uma vez inoculado, a vítima será uma presa extremamente fácil.

A Força deste veneno é 8. Um sucesso em um teste Resistido de Vigor x Força do Veneno (Dificuldade 9) é necessário para ignorar os seus efeitos por um turno. Caso falhe, a vítima é tratada como se estivesse sobre os efeitos de um Apresamento Sustentado.

Todos os efeitos cessam imediatamente após a vítima tomar o antídoto apropriado, receber tratamento através de Jutsus específicos ou acumular a quantidade de 20 sucessos .

Seu único método de aplicação é através de um ferimento na vítima.

**Acesso: Jounin**

## **ARMAS**

### **Fuuma Shuriken**

Preço: 1500 Ryo

Descrição: Esta arma parece muito com uma cruz composta por quatro lâminas. É balanceada o suficiente para ser arremessada com eficiência, mas pode ser usada para combate de perto. Ela pode ser dobrada e convertida em uma única lâmina, modificando seus bônus para -1 em Velocidade e +2 Dano.

Técnica básica: Arremesso, ou Armas Brancas (Espada)

Velocidade: +1

Dano: +3

Movimento: +0

### **Kama**

Preço: 300 Ryo

Descrição: Trata-se basicamente de uma foice em tamanho reduzido, extremamente leve e fácil de ocultar.

Técnica básica: Faca

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: -1

### **Arco e Flecha**

Preço: 1500 Ryo

Descrição: Apesar de não ser comum ver ninjas utilizando este tipo de arma, um arqueiro habilidoso pode ser um adversário perigoso. O alcance de uma flecha lançada por um arqueiro é igual a Percepção + Arremesso x 10. O preço deste item é referente ao Arco e uma Aljava com 12 flechas comuns.

Técnica Básica: Arremesso (Arco)

Velocidade +0

Dano +3

Movimento -3

### **Flechas Especiais**

Preço: Variável (Ver texto) (12 unidades)

Descrição: Possuir flechas diferenciadas pode ser um dos maiores trunfos que um ninja arqueiro. Abaixo

seguem as descrições dos efeitos de cada tipo de flecha que um arqueiro pode adquirir.

**Flechas Comuns:** São as flechas que todos conhecem. Não adicionam nenhum efeito à Manobra Arremesso (Arco e Flecha). Preço: 200 Ryo

**Flechas Explosivas:** Este tipo de flecha possui uma inscrição no cabo e na ponta da flecha que podem ser ativadas (através do Jutsu Kai instantaneamente e sem custo em Chakra, ou de modo similar gastando 1 Ponto de Chakra). A flecha explodirá e afetará o hexágono onde a mesma se encontra, e os seis hexágonos em volta. A explosão causa 6 dados de Dano. Preço: 2.000 Ryo **Acesso: Chuunin**

**Flechas de Ferro Negro:** Além das capacidades citadas na descrição deste material (ver descrição à frente neste capítulo). Preço: 600 Ryo **Acesso: Chuunin**

**Flechas de Thorium:** Possuem as características descritas para este material. Preço: 1500 Ryo **Acesso: Jounin**

### **Kunai**

Preço: 400 Ryo (5 unidades)

Descrição: Uma arma muito comum entre os ninjas, semelhante a uma faca, utilizada tanto para ataque, como para defesa. Pode ser usada também como ferramenta, como por exemplo, escalar montanhas.

Técnica Básica: Arremesso, ou Armas Brancas (Faca).

Velocidade +2

Dano +1

Movimento +0

### **Kunai Explosiva**

Preço: 400 Ryo

Descrição: Esta kunai possui uma inscrição gravada em seu cabo que é mais alongado, que ao ser ativada pelo ninja (através do Jutsu Kai instantaneamente e sem custo em Chakra, ou de modo similar gastando 1 Ponto de Chakra) a mesma explodirá e afetará o hexágono onde a mesma se encontra, e os seis hexágonos em volta. A explosão causa 8 dados de Dano.

**Acesso: Chuunin**

Técnica Básica: Arremesso, ou Armas Brancas (Faca).

Velocidade +1

Dano +1

Movimento +0

### **Kusari**

Preço: 900 Ryo

Descrição: Essa corrente tem uma ponta pesada, geralmente um grande anel de metal. Golpeia o oponente à distância, mas pode ser usada para prender oponentes, tomar a sua arma, etc. Um design variado, a Kusarigama, tem uma foice na ponta da corrente adicionando um bônus de +4 ao Dano ao invés de +2 e custa 400 Ryo a mais.



Técnica Básica: Corrente.

Velocidade +0

Dano +2

Movimento -1 (Alcance 2 Hexágonos)

### Chicote

Preço: 400 Ryo

Descrição: Trata-se de uma longa trama de couro presa a um cabo. Sua ponta é trifurcada e um pouco mais rígida de modo que um especialista neste tipo de arma (Armas Brancas ●●●, sendo o Chicote sua arma primária) é capaz de estalar esta ponta no momento exato em que acerta um oponente, e assim obtém um dado adicional de Dano.

Técnica Básica: Chicote.

Velocidade +1

Dano +1

Movimento +0 (Alcance 2 Hexágonos)

### Nunchako

Preço: 300 Ryo

Descrição: Dois bastões curtos de madeira ligados por uma corda ou corrente, mas há versões onde os bastões são substituídos por canos de ferro ou aço. É capaz de golpes rápidos e extremamente dolorosos. Um ninja ao usar o Nunchako, realiza uma série de movimentos rápidos em torno de seu corpo, fazendo com que oponentes incautos ao tentarem acertá-lo com manobras corpo-a-corpo acabam por serem acertados por estes rápidos movimentos. Caso a manobra do ninja interrompa a manobra do adversário, o ninja pode aplicar como uma ação livre um rápido golpe (que causa um Dano igual a Força + Armas Brancas + Modificador do Nunchako -4) justamente por esta proximidade.

Técnica Básica: Nunchako.

Velocidade +1

Dano +2

Movimento +0

### Aian Nakkuru

Preço: 120 Ryo

Descrição: Muito semelhante a um soco inglês, mas possui uma ponta que permite cortar e perfurar oponentes. Quando feita com um metal especial que conduz o Chakra do ninja, adiciona determinados efeitos aos golpes dependendo da natureza do Chakra do usuário. É usada juntamente com os Jutsus e manobras básicas de Soco. Esta arma é considerada uma "Arma com Lâmina" para determinar o acesso a determinados Jutsus.

Técnica Básica: Soco

Velocidade +1

Dano +1

Movimento +0

### Shuriken

Preço: 120 Ryo (5 unidades)

Descrição: São as estrelas ninja, mas podem ser dardos, ou qualquer arma de arremesso cortante incapaz de combater como se fosse uma faca. Podem ser mortais na mão de um mestre. Um ninja pode arremessar por turno uma shuriken adicional para

cada dois pontos, após o primeiro, que o ninja possui na Técnica de Arremesso. Caso o ninja esteja executando um Jutsu como Repeating Shot, ele poderá lançar em um turno o dobro da sua capacidade normal.

Técnica Básica: Arremesso

Velocidade +2

Dano -1

Movimento +1

### Tessen

Preço: 400~800 Ryou

Descrição: Leques de Guerra são normalmente usados em lutas cerimoniais, mas konoichis costumam utilizá-los no campo de batalha. Podem ser feitos de aço, ou de qualquer outro material. Variam também no tamanho. Isto pode aumentar o preço, assim como as estatísticas. O Narrador tem a palavra final quanto aos detalhes.

Técnica Básica: Leque

Velocidade +0

Dano +2

Movimento +0

### Kanabo

Preço: 120 Ryo

Descrição: É um bastão parecido com um taco de baseball, mas sua ponta é coberta com pregos, vidro entre outras coisas. É uma arma simples, mas extremamente poderosa.

Técnica Básica: Bastão

Velocidade +0

Dano +3

Movimento +0

### Bastão Longo

Preço: 130 Ryo

Descrição: Um cajado de madeira com cerca de 180 cm de comprimento, normalmente usado com as duas mãos. Tem a vantagem de poder acertar o oponente a uma distância relativamente segura.

Técnica Básica: Bastão.

Velocidade +0

Dano +2

Movimento +0 (Alcance 2 Hexágonos)

### Marreta de Guerra

Preço: 7.000 Ryo

Descrição: Trata-se de uma grande marreta maciça, que é usada para esmagar seus oponentes. Para usá-la é necessário que o ninja possua o Atributo Força em nível igual ou maior que 5. Caso o ninja acerte um oponente, e cause uma quantidade de dano igual ou maior que o Atributo Força do oponente, o mesmo deverá fazer um teste de Destreza, ou sofrerá Knockdown em adição ao Dano. Para cada ponto acima de 5 no Atributo Força do ninja, ele ganha um bônus de +1 Velocidade em todas as manobras com esta arma.

Técnica Básica: Martelo.

Velocidade -3

Dano +5

Movimento +0

### **Maça de Guerra**

Preço: 5.000 Ryo

Descrição: Trata-se de um grande martelo, coberto de espinhos e lâminas de ferro. É preferida pelos ninjas que gostam de intimidar seus oponentes

**Acesso: Chuunin**

Técnica Básica: Martelo.

Velocidade -2

Dano +5

Movimento +0

### **Espada Longa**

Preço: 5.000 Ryo

Descrição: Esta é uma espada típica. Resistente, pesada e letal.

**Acesso: Chuunin**

Técnica Básica: Espada.

Velocidade -1

Dano +4

Movimento +0

### **Rapieira**

Preço: 1.500 Ryo

Descrição: Espada típica da esgrima. Ela é bastante leve e ágil, mas não é muito resistente. Caso seja usada para Aparar um golpe de uma arma mais pesada (como espadas, martelos, etc...) e o oponente produzir em um só golpe, mais Dano que o nível de Armas Brancas do ninja, a mesma se partirá, inutilizando-a.

Técnica Básica: Espada.

Velocidade +2

Dano +2

Movimento +1

### **Katana**

Preço: 2.500 Ryo

Descrição: A espada típica de samurais.

Técnica Básica: Espada.

Velocidade +1

Dano +3

Movimento +0

### **Zanbatou**

Preço: 10.000 Ryo

Descrição: Esta espada é conhecida pelo seu tamanho descomunal. Com aproximadamente 2 metros de altura e quase 50 cm de largura da lâmina, é dito que são necessárias duas pessoas para levá-la. Um ninja que não possua o Atributo Força em nível igual ou maior que 5, não consegue utilizá-la em combate. Para cada ponto acima de 5 no Atributo Força do ninja, ele ganha um bônus de +1 Velocidade em todas as manobras com esta arma.

**Acesso: Jounin**

Técnica Básica: Espada.

Velocidade -2

Dano +7

Movimento -1 (Alcance 2 Hexágonos)

### **Lança / Naginata**

Preço: 900 Ryo

Descrição: Um bastão longo de madeira ou metal com uma ponta afiada. Uma arma deste tipo pode ser arremessada (Usando como base a Técnica Arremesso do ninja), causando um estrago considerável em seus oponentes.

Técnica Básica: Lança.

Velocidade +0

Dano +3

Movimento +1 (Alcance 2 Hexágonos)

### **Sai**

Preço: 600 Ryo

Descrição: Consiste num longo pedaço de ferro pontudo com dois outros saindo curvadamente do cabo. Ele foi desenvolvido para pegar e bloquear ataques de armas, assim como para esfaquear. O ninja ao bloquear usando um Sai recebe um bônus de +1 em Absorção e mais 2 dados para a manobra Desarme.

Técnica Básica: Faca

Velocidade: +1

Dano: +1

Movimento: +0

### **Senbons**

Preço: 600 Ryo (10 unidades)

Descrição: São agulhas longas, normalmente utilizadas em acupuntura. Em combate, nas mãos de um especialista podem ser mortais. São utilizadas principalmente por ninjas médicos e por manipuladores de marionetes, normalmente embebidas em veneno. Um ninja pode arremessar uma quantidade de Senbons por turno igual à sua técnica de Arremesso. Caso o ninja esteja executando um Jutsu como Repeating Shot, ele poderá lançar em um turno o dobro da sua capacidade normal.

Técnica Básica: Arremesso

Velocidade: +1

Dano: -2

Movimento: +0

## **MELHORANDO SEU ARSENAL**

### **MATERIAIS ESPECIAIS**

Há diversos tipos de materiais que uma arma pode ser feita. Alguns materiais garantem propriedades especiais a esta arma.

Se você adquirir uma arma ou armadura produzida com dois ou mais materiais especiais, você só ganha os benefícios do material prevalecente. Você pode, entretanto, você poderia adquirir uma arma dupla e usar um tipo de material diferente em cada ponta, adicionando o custo de ambos os materiais para a arma em questão.

### **FERRO NEGRO (KUROTETSU)**

Este metal pesado é minerado nas profundezas da terra ou próximos a vulcões. Este metal não é somente mais pesado, como também é

particularmente mais resistente.

Armas feitas de Ferro Negro, são capazes de reduzir a Absorção de um alvo em 3 pontos. Se aplicado em uma arma usada para executar o Jutsu Aparar, o ninja receberá um bônus de +2 em Absorção e +1 adicional caso o ataque seja baseado em fogo (natural, ou Jutsu).

Armaduras recebem um bônus de +3 em Absorção e +1 adicional em ataques baseados em fogo.

O peso de um item feito de Ferro Negro é 50% maior do que o normal. O que reduz a Velocidade das manobras feitas com esta arma em -1.

O alcance de um Jutsu de Arremesso feito com uma arma deste tipo é reduzido em 50%, arredondado para cima.

Uma arma feita com este material custa quatro vezes o valor listado.

**Acesso: Chuunin**

### **THORIUM**

Este metal raro de cor mesclando o prata e o dourado possui a habilidade de conduzir e focalizar melhor o Chakra. Pode ser trabalhado como se fosse aço.

Em termos de jogo, uma arma feita de Thorium, reduz em 1 ponto o custo de Chakra em Jutsus de Armas Brancas e Arremesso. À critério do Narrador uma arma feita de Thorium pode adquirir as propriedades da natureza do Chakra de um ninja, assim como a Aian Nakkuru do Jounin Asuma.

Uma arma feita com este material custa dez vezes o valor listado.

**Acesso: Jounin**





<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE EFEITO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Jogue esta  carta e descreva  o feito do seu  personagem para  o Narrador.</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>
<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p><b>Personagem:</b> _____  <b>Jutsu:</b> _____</p> <p>Velocidade: 0000000000  Dano: 0000000000  0000000000  Movimento: 0000000000  Custo: _____  Especial: _____  _____  _____</p>

# TABELA DE RENOME

## FORA DE UMA BATALHA

<b>ACAO</b>	<b>HONRA</b>	<b>GLORIA</b>
Sofrer ferimentos enquanto protege um inocente	+1	+0
Fugir de um desafio	-1	-2
Derrotar um grupo de inimigos de sua vila	+1	+3
Ignorar alguém que precisa de sua ajuda	-1	+0
Derrotar um inimigo muito mais poderoso	+2	+2

## EM UMA BATALHA

<b>ACAO</b>	<b>HONRA</b>	<b>GLORIA</b>
Não golpear um oponente atordoado	+2	+1
Usar um turno para fazer uma pose / provocação	+0	+1
Golpear um oponente atordoado	-1	+0
Golpear um oponente atordoado e levá-lo à nocaute	-2	+1
Aceitar um desafio de um ninja de Rank mais elevado	+2	+1
Desafiar um ninja de Rank mais elevado	+0	+1
Desafiar um ninja de Rank inferior ao seu	-1	+0
Derrotar um ninja de Rank mais elevado	+0	+2
Derrotar um ninja de Rank muito mais elevado	+0	+3
Ser derrotado por um ninja de Rank inferior ao seu	+0	-2
Ser derrotado por um ninja de Rank muito inferior ao seu	+0	-3
Derrotar um oponente em menos de três turnos	+0	+1
Vencer uma batalha	+0	+1
Perder uma batalha	+0	-1
Golpear um oponente apresado por outra pessoa	-1	+0
Executar mais de três Bloqueios seguidos	+0	-1
Perder uma batalha por que você lutou honradamente	+2	+0
Derrotar múltiplos oponentes (dois ou mais)	+0	+1-3
Derrotar um oponente sem receber qualquer dano	+0	+3

## MISSOES

<b>ACAO</b>	<b>HONRA</b>	<b>GLORIA</b>
Participar de uma missão com propósito benigno	+2	+0
Participar de uma missão com propósito maligno	-1	+0
Participar de uma missão de Rank mais alto que o seu	+1	+2
Participar de uma missão de Rank muito mais alto que o seu	+1	+4

