

# NARUTO

D10



El Juego de Rol

DAI 06





春

和

真

月

友

秋

夏

冬

春

和

真

春

春

和

真

月

友

秋

夏

冬

春

和

真

春

Konoha despierta en una mañana fría y suave. El sol acaba de salir e ilumina los tejados creando un abanico de sombras que se extiende por cada calle.

La brisa agita levemente los árboles arrastrando consigo alguna de las hojas verdes de sus frondosas copas.

No hay actividad aún en la villa, por lo menos en apariencia. Los símbolos de diversos clanes abundan por la villa dormida y, en la colina, unas figuras medio derruidas de los antiguos dirigentes de la villa se mantienen grabadas a fuego en la dura piedra, recordatorio de la gloria pasada.

Las calles asemejan igual que antaño. Los edificios principales han sido reconstruidos, la población ha aumentado, nuevos clanes han aparecido en busca de un lugar ideal para aumentar su fama y renombre, y la villa nunca había sido tan atractiva a la vista.

Por la entrada principal de la aldea aparece una silueta, un joven de estatura media tapado con una capa que le cubre todo el cuerpo. Avanza hasta el corazón de la aldea, camina tranquilamente; de repente se detiene, extiende su mano, y una de las hojas desprendidas de los árboles fue a parar en su palma. El joven lanza una mirada al cielo azul.

-Konoha... - susurró melancólicamente. - Parece que nada ha cambiado por aquí..., es tal y como me la imaginaba en las historias que contaba el abuelo.

## CRÉDITOS



- Concepto original y diseño de **Naruto d10** por:  
David León Molero *alias Sasuke\_Lord*.
- **Naruto d10** es un juego de rol hecho por fans para fans sin ánimo de lucro, y es un proyecto vinculado a la Web de anime y rol [www.academianinja.es](http://www.academianinja.es).
- **Naruto d10** utiliza un sistema de reglas que bebe de juegos como **Exaltado**, Mundo de Tinieblas, Vampiro y WitchHunter. Los derechos de estos juegos están reservados a sus respectivos autores.
- Las descripciones y explicaciones son en mayor parte originarias del libro de **Exaltado**, con muchas modificaciones y ampliaciones de las reglas.
- Agradecimientos a todos los usuarios de los foros de [www.academianinja.es](http://www.academianinja.es) por aportar Jutsus, Clanes y diverso material y soluciones al juego.
- Las imágenes son propiedad de sus respectivos autores.
- **Naruto** es un Manga creado por **Masashi Kishimoto**.
- **Naruto d10** se distribuye bajo una Licencia Reconocimiento-No comercial-Compartir de Creative Commons España.





## Versión 2.2

### Cambios respecto a la última versión:

#### V.2.2

- Reglas: Cambiados "usos" de la Determinación.  
Cambiado sistema de absorción y daño.  
Cambios en el sistema de Extras.  
Modificación de las Especialidades de Jujutsu, Agilidad y Percepción entre otros para equilibrar la habilidad con las habilidades que utilizan armas y tienen especialidad con arma.
- Equipo: Eliminado Cristal de Chakra "Piedra del Corazón Tranquilo".  
Modificaciones menores en las estadísticas de algunas armas. Los Brazaletes de Chakra ahora dan un bono de 2 dados a bloqueo en vez de a esquivas.  
Más modificaciones en Equipo, como la eliminación de las estadísticas de las Armas Imbuidas.  
Modificaciones menores en bonos de las armaduras. Colocado el precio de estas en la Tabla rápida de estadísticas y precios de armas y armaduras.  
Corregidas erratas varias.
- Creación de Personaje: En la creación de personaje la puntuación en un Tipo de Jutsu máxima que un personaje puede tener gastando puntos gratuitos es de 3. También se ha modificado el cálculo de salud y se ha rebajado coste de Jutsus en puntos gratuitos.
- Modificada Ficha de Personaje para reflejar los nuevos cambios.
- Añadidos nuevos ejemplos de Antagonistas.
- Otros cambios menores y modificaciones menores de diseño.

#### V.2.1

- 2.102: Modificadas todas las referencias al anterior sistema de vida y cambios en la Ficha de Personaje. Arreglado Índice. Nueva mejora de diseño.
- 2.101: Corregidas erratas en el cálculo de Puntos de Vida y en la explicación de el Umbral de Heridas.
- Rediseño de algunos aspectos del manual.
- Cambio en el sistema de salud. Incorporado sistema de heridas.

#### V.2.0

- Remodelación mayor del juego:
  - Reestructuración de Habilidades, cambio del límite de puntos por habilidad, número de puntos a repartir y sistema de Especialidades.
  - Cambio de Atributos.
  - Reestructuración de los Tipos de Jutsu: Taijutsu, Genjutsu y Ninjutsu. Se escoge un tipo predilecto y se reparten 2 puntos.
  - La pasa a llamarse Determinación. Se calcula mediante Voluntad + Compostura.
  - Sistema de Méritos y Defectos implementado, eliminando el sistema de Trasfondos, Virtudes, Poder Interior y Mácula.
  - La reserva de motas de chakra pasa a ser de Chakra x 8 + Determinación + total de Niveles de Jutsu.
  - Los 10s en un dado se vuelven a tirar en vez de contar como dos éxitos.

- Si la absorción de un personaje rebaja la tirada de daño de un ataque a 0, se tirará 1 dado. Esta "Chance Roll" o "Tirada de Oportunidad" representa la posibilidad de, con algo de fortuna, encontrarse con un punto desprotegido en la defensa del objetivo. Si en el dado sale un 1, se considerará un "Fracaso Dramático" o pifia.
- Cambio en el sistema de Salud y reglas de Inconsciencia.
- Cambio en el sistema de Armas.
- La ficha incorporada es la 5.0.

#### V.1.04

- Cambios Importantes en la Creación de Personajes:
  - Nueva distribución de puntos en las Habilidades.
  - Nuevo límite de puntos a repartir en las habilidades.
  - Eliminación de Especialidades en el momento de crear el personaje.
  - Eliminación de la compra de Artefacto en el momento de crear el personaje.
- La ficha ahora incluye los 3 Jutsus Básicos por defecto y aparece "Duración" en el apartado de Jutsus.
- Correcciones ortográficas.
- Número de motas a regenerar por hora en reposo pasa de ocho a cuatro.
- Modificaciones menores de diseño.

#### V.1.03

- Añadido apartado "Escenario".
- Añadido apartado "Antagonistas".
- Añadido apartado "Prodigios y Equipo".
- Añadidas tablas de Armas y Armaduras.
- Insertada Ficha de Personaje v.4.2
- Corregidas erratas varias (mayormente de ortografía) y modificaciones menores.
- Cambio de formato a doble columna.
- Cambiados bonos de los arquetipos de Ninja en la Creación de Personajes.
- Añadida contraportada.

#### V.1.02

- En donde se explica cómo escoger los trasfondos, se especificaba que eran 5 los puntos a repartir. En verdad son 7. Corregido.
- La ficha incluida está actualizada a la v.4.1.

#### V.1.01

- Corregidas erratas y contradicciones en las reglas (gracias a Sharingan).
- Aplicados cambios en la Creación de Personajes y el sistema de Jutsus (Control del Chakra por Astucia).
- Ya no hay "Bonos de Control del Chakra".
- Regla modificada en la absorción de daño. El número de dados de daño en bruto al realizar un ataque nunca pueden quedar reducidos por culpa de la armadura del objetivo a una cantidad por debajo de la puntuación de Chakra del atacante.
- Nuevo apartado de Introducción y de Prodigios y Equipo (en construcción).
- Eliminado apartado "Terminología" (se realizará uno completo más adelante).



春和真月友秋夏冬春和真春

春和真月友秋夏冬春和真春





# INTRODUCCIÓN

Así que has visto este juego de rol de Naruto y te preguntas ¿que hace a **Naruto d10** diferente al resto de juegos interpretativos que hay por ahí? Primero, está el hecho de que es un juego de rol puro, un juego narrativo. Eso quiere decir que aquí **no** vas a encontrarte con un personaje generado por otro usuario y con unos jutsus predefinidos, el cual la única evolución que presentará será la adquisición de unos pocos jutsus nuevos, predefinidos, con el gasto de EXP. Tampoco la imaginación del máster será lo que decida si tienes suerte en una acción o no. Esto es un juego de rol puro, aquí **tú** decides quién vas a ser, cómo vas a ser y cómo va a evolucionar tu personaje, y los dados y la habilidad de tu personaje decidirán su suerte. Cada faceta del personaje va a estar representada en su ficha, e incluso su manera de ser y personalidad, sus sueños y sus miedos, tendrán un efecto fundamental en el juego. Tu personaje realmente cobrará **vida**.

El segundo factor que hace a este juego diferente son las opciones de personalización del personaje. No vas a encontrar a dos personajes iguales. ¿Quieres que tu personaje pertenezca a un Clan con Línea de Sangre? Tendrás una larga lista de clanes de línea de sangre. ¿Prefieres ser un ninja sin clan que se esfuerza por mejorarse a sí mismo día a día? Tienes tres tipos de ninjas sin clan a escoger. ¿Quieres una combinación de jutsus que solo tu personaje conozca? Hay más de cien jutsus a escoger.

Por último, está la ambientación. *El mundo de **Naruto d10** es inmenso*. Mucho mayor que lo que has visto en la serie, formado por la imaginación de muchas personas. Tu personaje se sentirá pequeño en un mundo en el que podrá encontrarse con cientos de escenarios: Países, Villas, ruinas, bosques, montañas... un mundo en el que viven cientos y cientos de personajes, muchos de los cuales se cruzarán en la vida del jugador a medida que este vive las aventuras de su personaje.

**Naruto d10** puede jugarse en la época de la serie, ¿pero qué gracia tiene pertenecer a una época que ya tiene a sus héroes?

Por eso en **Naruto d10** te presentamos un contexto nuevo opcional, un escenario situado cien años después de los hechos de la serie, en el cual las alianzas entre las Naciones han ido debilitándose hasta perderse. Las Villas Ninjas sobrevivían gracias a la guerra, y con la paz continua se han ido empobreciendo. Varios sucesos han realizado las antiguas rencillas y la guerra vuelve a olerse en el aire. Los antiguos Clanes caídos en el olvido han vuelto a surgir, junto con una tanda de Clanes nuevos, la "Nueva Casta". Con este contexto limpio de personajes predefinidos, el Narrador tiene total libertad para crear nuevos héroes, organizaciones, enemigos y Villas. Cualquier cosa que la imaginación pueda crear.

Nosotros te ofreceremos nuevas líneas argumentales en torno a las cuales construir tus aventuras. Tú, el narrador, será el que decida en qué época jugar o qué líneas argumentales incorporarás en tu partida.

## ¿Qué es un Juego de Rol Narrativo?

Es una manera sofisticada de entretenimiento para adultos. En lugar de jugar a los indios en el patio de tu casa o en el callejón que hay detrás de tu apartamento, tus amigos y tú os sentáis alrededor de una cómoda mesa y vivís las heroicas hazañas de una serie de personajes. Para asegurarse de que todos compartís la misma visión de lo que ocurre está la figura del mediador o Narrador, que describe eventos y pone en movimiento la historia para evitar discusiones que describen lo que vuestros personajes pueden o no pueden hacer. Para que nadie se amargue por culpa de alguna paliza vengativa, los personajes suelen ser aliados contra una oposición imaginaria que el Narrador intentará representar tan vívidamente como sea posible. Para evitar que las hastiadas imaginaciones adultas te aburran, el escenario será muchísimo más intrincado y complejo que las fantasías de la niñez de cada uno.

Sólo porque **Naruto d10** se parezca a un juego de niños, no se puede tomar a broma. Los niños suelen construir pequeños fuertes y cabañas en los árboles, mientras que los adultos construyen rascacielos. Si así lo deseas, tu forma de narrar la historia puede ser tan seria como una actuación improvisada. No tiene por qué ser *terriblemente* seria, pero nada malo hay en tomarla en serio.

Para jugar a **Naruto d10** necesitarás entre tres y seis personas. Uno desempeñará el papel de narrador. Su trabajo consistirá en desarrollar la historia, representar los papeles secundarios y moderar cualquier disputa que haya sobre las reglas. Los jugadores deberán inventarse un "personaje" (término que recibe la persona imaginaria que tú representas), y a través de él participar en sus heroicas hazañas. Lo ideal es que jueguen entre cuatro y seis personas, pues tienden a existir silencios torpes cuando hay menos de tres jugadores; aunque una partida con más de cinco jugadores puede ser muy difícil de manejar para el Narrador.

**Naruto d10** es un juego con continuidad; la idea es que representes a tu personaje en más de una ocasión. La mayoría de la gente que juega se suele reunir una vez por semana o cada dos semanas. Las sesiones suelen durar entre cuatro y ocho horas.

La mayoría de la gente parece disfrutar representando al mismo personaje durante seis meses o más.

## Cómo Utilizar Este Libro

### Introducción – Página 1

Proporciona un bosquejo de la estructura del libro y el concepto general del juego. La estás leyendo en estos momentos.

### Capítulo Uno: Escenario – Página 5

Este capítulo describe el mundo de **Naruto d10** al detalle; geografía, historia, etc., dando a jugadores y Narradores un contexto en el cual jugar sus aventuras.

### Capítulo Dos: Sistemas – Página 15

Esta sección describe las reglas más básicas utilizadas para determinar si tu personaje tendrá éxito o fracasará en su misión. Se trata de lo que solemos llamar la "mecánica" del juego.

### Capítulo Tres: Creación de Personajes – Página 23

Esta sección es una guía paso a paso para la creación de un nuevo personaje.

### Capítulo Cuatro: Rasgos – Página 35

Este capítulo describe en detalle las características y habilidades "no místicas" que los personajes poseen.

### Capítulo Cinco: Jutsus – Página 55

Si el capítulo de Rasgos describe características mundanas, este describe las características místicas de los Ninjas.

### Capítulo Seis: Drama – Página 61

Esta sección expande el material presentado en el capítulo de Sistemas. Propone una serie de reglas para resolver combates y sugerencias para que el Narrador sepa utilizar cada una de las Habilidades durante la partida.

### Capítulo Siete: Narración – Página 83

Contiene información para el Narrador. Incluye sugerencias para completar sesiones efectivas y campañas extensas.

### Capítulo Ocho: Antagonistas – Página 95

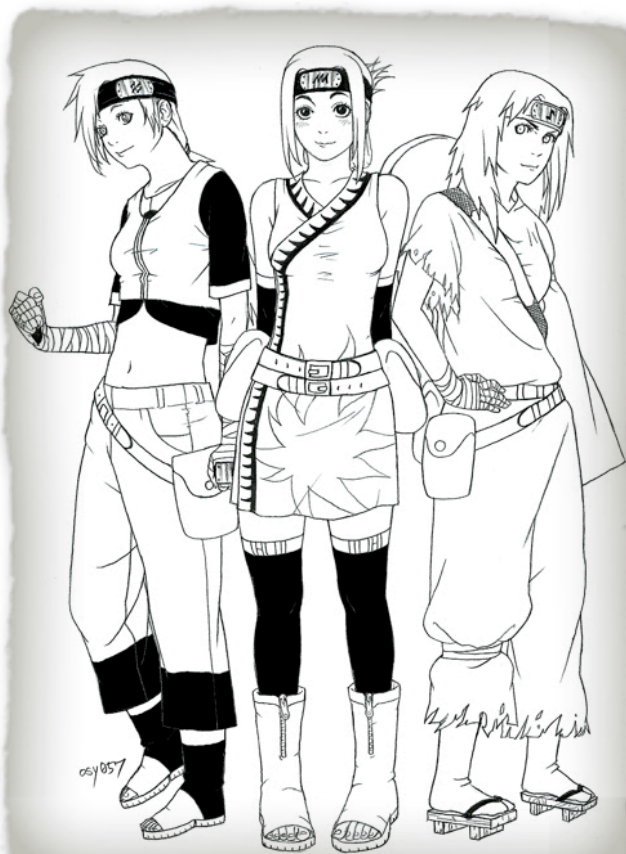
El mundo de **Naruto d10** es peligroso. Este capítulo proporciona estadísticas de juego y descripciones de muchos de esos peligros, humanos y de otra especie.

### Capítulo Nueve: Prodigios y equipo – Página 99

Aquí encontrarás descripciones de armas, armaduras, objetos cargados de chakra, y todo tipo de artefactos mundanos de gran utilidad.

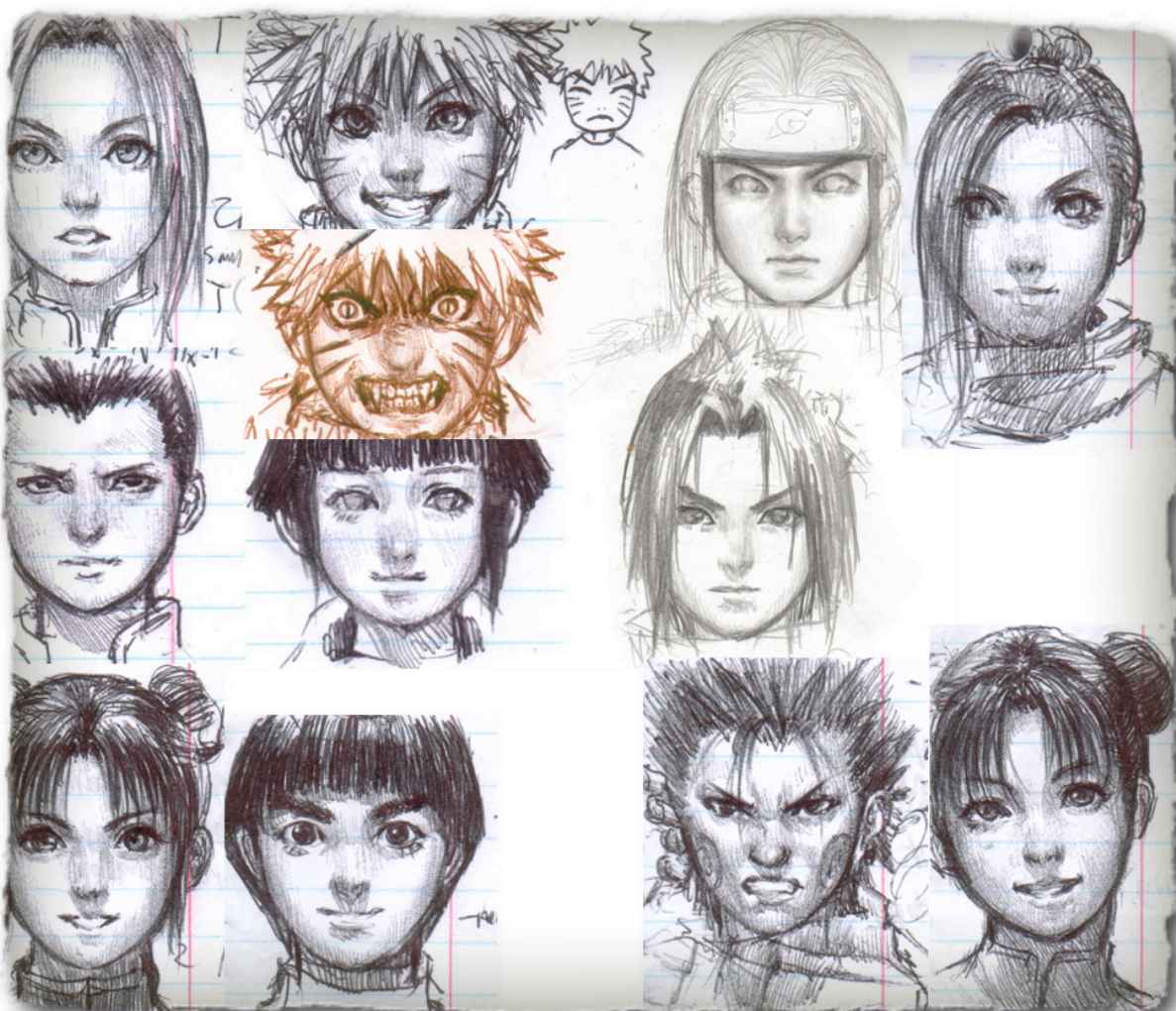
### Ficha de Personaje – Página 128

Ficha de Personaje para jugadores, necesaria para crear tu personaje.





春  
和  
真  
月  
友  
秋  
夏  
冬  
春  
和  
真  
春



春  
和  
真  
月  
友  
秋  
夏  
冬  
春  
和  
真  
春





# The Great Five Countries



## ESCENARIO

### EL MUNDO DE NARUTO

#### Países y Aldeas

Los países están dirigidos por *Señores Feudales* (Daimyō, al estilo del Japón Medieval). Lo único que establece las relaciones entre ellos son los potenciales bélicos y los tratados de paz y alianzas, que no siempre son tenidos en cuenta. A pesar de esta ubicación histórica, se han mostrado ocasionalmente objetos cotidianos actuales, como cines, cámaras de seguridad y sistemas médicos modernos.

Las **Aldeas Ninja** (忍の里 *Shinobi no Sato*) o **Aldeas Ocultas** (隠れ里 *Kakurezato*) son aldeas que sirven como fuerza militar del país en que se encuentran. Mantienen la economía del país donde se encuentran gracias a sus ingresos, dinero que cobra por realizar las misiones que se les encargan. Las aldeas entrenan ninjas muy jóvenes para poder usarlos en las misiones, y hacer que sus países sean competitivos en el contexto de las demás naciones. Las cinco principales aldeas están dirigidas por un Kage (literalmente, sombra), los ninjas más fuertes de todos.

En el universo de Naruto, los ninjas son entrenados en *Aldeas Ocultas*, estando cada una de ellas adscrita a un reino. Cada una tiene sus peculiaridades, normalmente basadas en un tipo de técnicas afines a un elemento, y cada una de ellas tiene fama por un determinado tipo de actividad. Las aldeas son los principales motores económicos de los reinos en los que se encuentran: cuando particulares o naciones hacen sus encargos a la aldea en cuestión, ésta clasifica la misión por dificultad y la asigna a uno de los grupos de ninjas disponibles. Si la misión es llevada a cabo con éxito, el cliente pagará a la aldea por el encargo realizado, *s i e n d o*, naturalmente, mayor el precio *c u a n t o* *m á s* elevada es la dificultad.



#### Los 5 Grandes Países

De los países del universo de **Naruto**, cinco son los más poderosos e influyentes, los cuales coinciden con los cinco elementos del mundo de **Naruto**. Cada uno está regido por un Kage.

Hay más Países y Aldeas Ocultas más allá de las aquí mencionadas, pero dejamos a la imaginación del Narrador sus características y su uso.

#### País de la Tierra

El **País de la Tierra** (土の国 *Tsuchi no Kuni*) se sabe que está lleno de montañas y cuevas, y está orientado hacia el elemento *tierra*. No son aliados del País del Fuego. En él está la Aldea Oculta de las Rocas. Este país se encuentra al nordeste del País del Fuego, limita con el País de la Lluvia por el sur y por el sureste con el País de la Cascada y el País de la Hierba, además presenta costas por el este.

#### País del Fuego

El **País del Fuego** (火の国 *Hi no Kuni*) es donde está la Aldea Oculta de Konoha.

Cerca de la aldea se encuentra el *Bosque de la Muerte*, donde tiene lugar la segunda prueba del examen de Chunnin.

El País del Fuego se encuentra aproximadamente en el centro de la geografía de Naruto, limitando al norte con el País del Campo del Arroz y el País de la Cascada, al noroeste limita con el País de la Hierba y el País de la Lluvia, al oeste y suroeste con el País del Río, al sur presenta costas, y al este también aunque limita con algunos países. Este país presenta una península al sureste, la cual pertenece a la parte norte a otro país.

#### Valle del Fin

Se trata de un par de estatuas gigantes que bordean una gran catarata, las cuales representan a Shodaime y Madara Uchiha. Allí tuvo lugar un combate entre ambos, del cual Madara salió derrotado. Más tarde, Naruto Uzumaki y Sasuke Uchiha lucharon allí también. Este valle se encuentra en los límites del País del Campo del Arroz y el País del Fuego, de hecho es una frontera natural.

#### País del Rayo

En el **País del Rayo** (雷の国 *Kaminari no Kuni*) se encuentra la Aldea Oculta de las Nubes. Este se ubica al noreste del País del Fuego, y consiste en una gran península la cual limita

por el suroeste con otro país, el resto son costas.

### País del Agua

El **País del Agua** (水の国 *Mizu no Kuni*) se centra en el elemento *agua*. La niebla es común en este lugar, así como los lagos. En algunos lugares el clima es más frío, y nieva a menudo. Es una pequeña isla que se encuentra al este de las costas del País del Fuego. En este país está la Aldea Oculta de la Niebla. Zabuza Momochi intentó dar un golpe de estado, pero falló y tuvo que huir. Es la nación más pequeña, motivo por el que el entrenamiento de sus ninjas es el más duro de todos.

### País del Viento

El **País del Viento** (風の国 *Kaze no Kuni*) es una región desolada y seca, pero también el hogar de algunos de los más poderosos ninjas, que pertenecen a la Aldea Oculta de la Arena. Este país se encuentra al oeste del País del Fuego, limitando por el norte con el País de la Lluvia y por el este con el País del Río.

Las 5 Grandes Aldeas Ninjas

### Aldea Oculta de las Rocas

La Aldea Oculta de las Rocas (岩隠れの里 *Iwagakure no Sato*), se encuentra en el País de la Tierra. Su líder es el Tsuchikage. Resulta lógico pensar que sus ninjas se especializan en técnicas del elemento *tierra*. En el pasado estuvo en guerra con la Aldea Oculta de Konoha. Deidara, de Akatsuki, proviene de allí.

### Aldea Oculta de Konoha

La Aldea Oculta de la Hoja (木ノ葉隠れの里 *Konohagakure no Sato*), o Aldea Oculta de Konoha, se encuentra en el País del Fuego, y su líder es el Hokage.

### Aldea Oculta de las Nubes

La Aldea Oculta de las Nubes (雲隠れの里 *Kumogakure no Sato*) se encuentra en el País del Rayo. Su líder es el Raikage. En el pasado estuvo en guerra con la Aldea Oculta de Konoha, pero durante los tratados de paz, uno de sus ninjas intentó capturar a Hinata Hyūga, y esto provocó un incidente que acabó con la muerte del padre de Neji Hyūga. No se sabe mucho más, aunque se puede suponer que sus ninjas se especializan en técnicas basadas en la electricidad. Yugito Nii, la jinchūriki con el Bijū de dos colas procedía de allí, y mencionó que era la segunda persona más fuerte de la aldea.

### Aldea Oculta de la Niebla

La Aldea Oculta de la Niebla (霧隠れの里 *Kirigakure no Sato*), se encuentra en el País del Agua, y su líder es el Mizukage. Sus ninjas son especialistas en técnicas de agua, aunque

parece que todos ellos llevan espadas, como se muestra en algunas ocasiones. En el pasado, el examen para alcanzar el rango de gennin era ciertamente inhumano: se obligaba a estudiantes que habían sido amigos a luchar a muerte. Esto se acabó el año en que Zabuza Momochi, un chico que ni siquiera había estado en la academia, se volvió loco y mató a todos los de su año él sólo.

En esta aldea había un grupo llamado *Los Siete Espadachines de la Niebla*, entre los cuales estaban Zabuza Momochi y Kisame Hoshigaki, así como Raiga Kurosuki. Cada uno de ellos lleva una espada muy grande o única. Los tres miembros conocidos renegaron de la aldea, y la identidad de los otros aún está por desvelar.

En esta aldea vivieron los miembros del *clan Kaguya*, que poseía una técnica de línea sucesoria que les permitía controlar sus propios huesos. Fue aniquilado cuando atacaron a su propia aldea. Eran amantes de la guerra y el combate, y lo buscaban aunque fuera entre sus compatriotas. Su único superviviente fue Kimimaro, que se uniría a Orochimaru y perecería igualmente años después al servicio de éste.

### Aldea Oculta de la Arena

La Aldea Oculta de la Arena (砂隠れの里 *Sunagakure no Sato*), se encuentra en el País del Viento, y su líder es el Kazekage. Gaara proviene de este lugar, y se dice que el Shukaku se originó allí, siendo el espíritu corrupto de un monje encerrado en una tetera. El Akatsuki Sasori procedía de esta aldea también. Esta Aldea es aliada de Konoha.

### Misiones

Las misiones son algo elemental para el mantenimiento de una aldea. Una aldea ninja puede asignar una misión a uno de sus Ninjas, y cuando esta misión es cumplida la aldea recibe un pago mediante el cuál esta obtiene ingresos. Estas misiones son clasificadas según su dificultad, las misiones están clasificadas de la siguiente forma:

- **Rango S:** Son misiones extremadamente difíciles. Suelen hacerlas los Mejores Jōnin o a veces el mismo Kage.
- **Rango A:** Son misiones muy difíciles. Solo los Jōnin o superiores pueden hacerlas.
- **Rango B:** Son misiones nivel medio. Solo las pueden hacer los Jōnin y los Chunin, o superiores.
- **Rango C:** Son misiones fáciles. Solo las pueden hacer los Chunin y los Genin, o superiores.
- **Rango D:** Son misiones extremadamente fáciles. Solo las pueden hacer los Genin y superiores.



## Rangos

Hay una clasificación adoptada por, al menos, las cinco aldeas principales, en las que los ninjas se clasifican en:

### ➤ Ninjas de academia

Es la preparación para ser oficialmente un ninja. Tras pasar la prueba final, la cual consiste en presentar ninjutsus determinados, los alumnos graduados (por lo normal a la edad de 12 años) son divididos en grupos de 3, los cuales serán tutelados por un Jōnin, e iniciarán su carrera ninja como gennin.

### ➤ Genin

Ninjas de grado inferior, los cuales realizan sus misiones en grupos de 3 junto con un Jōnin. A estos se les suele encargar misiones poco importantes como recuperar mascotas o cuidar niños, aunque también se les puede dar misiones de rango C como escoltar a una persona contra bandidos, pero nunca se les enfrenta a otros ninjas.

### ➤ Chūnin

Significa ninja de nivel medio. Los genin dos veces al año tienen la posibilidad de presentarse al examen de ascenso a chūnin, y si lo superan podrán convertirse en chūnin.

Un chūnin es el encargado de hacer misiones de nivel C y B. Además, puede ser profesor de la academia ninja. Los chūnin tienen derecho a ser el líder de un grupo en una misión si no hay nadie de igual o superior rango en el grupo.

### ➤ Jōnin

Significa *ninja de nivel alto*. Los ninjas de este rango tienen la posibilidad de continuar haciendo misiones con otros ninjas de grado, o formar un grupo con 3 genin a su responsabilidad, aunque también pueden entrar en el ANBU. Estos ninjas son los únicos a los que se les puede confiar una misión de rango A o S, que suelen ser de alta peligrosidad, como asesinatos o espionaje en una aldea rival.

### ➤ Tokubetsu Jōnin

Los **Tokubetsu Jōnin** son una categoría especial de **jōnin**, cuyos miembros tienen, además de ese nivel, una especialización en disciplinas diversas, como interrogador, examinador, rastreador, instructor, etc.

### ➤ Kage

**Kage** (*Sombra*) es el título más alto que un **ninja** puede recibir, el líder de la aldea. Los kage llevan antepuesto el título del país en el que se encuentra su aldea respectiva:

- **Hokage** (*Sombra de Fuego*), de la Aldea Oculta de Konoha.
- **Kazekage** (*Sombra de Viento*), de la Aldea Oculta de la Arena.
- **Mizukage** (*Sombra de Agua*), de la Aldea Oculta de la Niebla.
- **Tsuchikage** (*Sombra de Tierra*), de la Aldea Oculta de la Roca.
- **Raikage** (*Sombra de Rayo*), de la Aldea Oculta de las Nubes.

## Otras clasificaciones

### ➤ Sannin

Los **Sannin** (*Densetsu no Sannin*, Tres Ninjas Legendarios) son originarios de la Aldea Oculta de Konoha, y sus nombres son Jiraiya, Tsunade y Orochimaru. Todos ellos poseen un nivel más alto que el de un jōnin, pudiendo equipararse con el Hokage, y su maestro fue el tercero. El título de sannin se lo dio el entonces líder de la Aldea Oculta de la Lluvia, Salamandra Hanzō, cuando eran jóvenes, por haber sobrevivido a una batalla contra él. Están basados en los personajes de la leyenda japonesa Jiraiya Goketsu Monogatari.

### ➤ ANBU

**ANBU** (*lado oscuro*), contracción de **Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai** ('**Fuerza militar especial táctica de eliminación**') es una organización de ninjas de élite bajo las órdenes directas del kage. La primera de éstas apareció en Konoha y fue creada por el segundo Hokage, siendo más tarde adoptado por otras aldeas.

Los ANBU de Konoha llevan un uniforme distintivo, con máscaras de animales del zodiaco chino, un tatuaje en el brazo, chaleco plateado y protectores de metal en los antebrazos, así como una katana. Existen algunos departamentos conocidos, como:

- Fuerza de tortura y de interrogación de Konoha ('**Konoha Anbu Gōmon/Jinmon Butai**').
- **Raíz** (*Ne*), una facción que a veces actúa al margen del Hokage.



## Chakra

Un ninja puede usar su *chakra*, un tipo de energía interna que proviene tanto de la fuerza física del cuerpo como de la experiencia del individuo, para realizar técnicas ninja. En estas, moldea o dirige el *chakra* de determinada forma para realizar una serie de ataques o movimientos. Esta energía fluye por una serie de canales dentro del cuerpo, que cuentan con nodos para interconectarse. A estos se los denomina puntos de *chakra*, y hay un total de 361 a lo largo y ancho de la anatomía de toda persona. Con técnicas ninja como el *Byakugan* se pueden ver estos puntos, y el fluir general del *chakra*.

Hay cinco tipos de naturaleza de *chakra*. Lo más habitual es que una persona cuente con sólo uno de ellos. Esto es algo hereditario y propio de cada persona, que no se elige voluntariamente. Las diferentes naturalezas de *chakra* son:

- Fuego.
- Rayo.
- Agua.
- Tierra.
- Viento.

Hay además técnicas que no dependen de los elementos, como las médicas.

Los tipos de *chakra* siguen un círculo de jerarquía, de tal forma que viento vence a rayo, fuego vence a viento, agua vence a fuego, tierra vence a agua, y rayo vence a tierra, lo que completa el círculo.

## Técnicas Ninja (Jutsus)

Un jutsu es una técnica ninja que un ser humano ordinario difícilmente puede imitar naturalmente. Los jutsus dependen en algunas ocasiones de la manipulación del *chakra* normalmente por varios métodos siendo el más común que se realizan unos sellos en la mano.

Los jutsu usualmente son producto de la canalización del *chakra* hacia cierta o ciertas partes del cuerpo a través del sistema circulatorio de *chakra*, lo que es al *chakra*, lo que es el sistema circulatorio regular a la sangre, permitiendo crear un efecto que de otro modo no sería posible sin la manipulación de *chakra*.

Según la forma en que se moldea el *chakra*, las técnicas (jutsus) se pueden clasificar en varios tipos.

## Tipos de Jutsu

### ➤ Ninjutsu

Se refiere mayormente a cualquier técnica que haga uso de *chakra* y que permite al usuario realizar cosas que en otras circunstancias sería incapaz de hacer. Al contrario del genjutsu, que

hace que el enemigo vea ilusiones, los ataques del ninjutsu son reales.

Para ser efectivo, la mayoría de las veces el ninjutsu requiere realizar una serie de sellos con las manos (cada sello muestra un animal diferente del zodiaco chino).

También encontramos algunos ninjutsu los cuales podríamos clasificarlos como jutsus elementales. En estos casos se hace uso de un elemento (agua, viento, fuego, tierra y rayo o algunos elementos como madera o hielo, los cuales son producto de la unión de dos elementos, así uniendo tierra y agua se obtiene madera y uniendo viento y agua se obtiene hielo).

### ➤ Genjutsu

Son técnicas que usan el *chakra* en el sistema nervioso de las víctimas para crear ilusiones. Aquellos con habilidades especiales, como el Clan Uchiha con su *sharingan*, o los que cuentan con una inteligencia superior, se les hará más fácil ejecutar los genjutsu, ya que prestarle atención a los detalles es un factor clave. El más común de los genjutsu es la simple creación de fantasmas, causando que la víctima oiga, vea, pruebe o tenga sensaciones que realmente no están sucediendo para lograr manipularlo. En otras palabras, el genjutsu afecta principalmente a los cinco sentidos, aunque existen otras aplicaciones del genjutsu.

### • Taijutsu

Se refiere a cualquier técnica que implica el uso de las artes marciales o que permita la optimización de las habilidades naturales del ser humano. En otras palabras, el taijutsu se ejecuta incrementando directamente la potencia física del usuario, lo que a diferencia del genjutsu y el ninjutsu hace que los ataques sean ejecutados con mayor rapidez. En algunos casos el *chakra* se utiliza para que las técnicas del taijutsu sean más efectivas, particularmente en el estilo jūken del Clan Hyuga. Rara vez el usuario de taijutsu usa el *chakra* como parte de sus ataques.

## Jutsus Especiales

### ➤ Kekkei Genkai o Línea de Sangre

Son habilidades que pasan genéticamente de generación en generación en clanes específicos. Muchos de estos clanes desarrollan técnicas relacionadas a sus habilidades de línea sucesoria, conocidas como técnicas de línea de sangre. Las habilidades y las técnicas relacionadas al Kekkei Genkai no pueden ser copiadas o aprendidas por otros fuera del clan (ni siquiera con el *Sharingan*), ya que se requieren las habilidades específicas de los miembros de cada clan, sin embargo, es posible reproducirlas a través de manipulación genética o trasplante de órganos. Las habilidades de línea sucesoria que trabajan a través de los ojos de los usuarios son conocidas como Dōjutsu (técnicas oculares).



### ➤ Fuin jutsu

Son técnicas donde se sella algo dentro de objetos o seres vivientes. También sirven como activadores de algunos sellos. Un ejemplo de esto es Naruto, quien tiene dentro de sí a Kyubi.

### ➤ Juin jutsu

Son técnicas especiales que utilizan el llamado sello maldito para poner a alguien bajo el control del usuario; como es el caso de Orochimaru, quien le puso el sello maldito a Sasuke.

### ➤ Kin jutsu

Son técnicas también llamadas "prohibidas", debido a que ponen en riesgo la vida del usuario; el caso más conocido es el Loto Escondido de Rock Lee

## Clanes y Familias

La jerarquía política y social de las Aldeas Ocultas está formada por distintos Clanes y Familias de Ninjas. Estos clanes están basados en el sistema de clanes del Japón feudal.

En el mundo de **Naruto d10**, la superioridad de un clan suele estar definida por el poder de sus miembros, y habitualmente eso significa que el mejor clan es el que posee la mejor Línea de Sangre entre sus miembros.

## Bijū

Bijū (尾獣 *bijū*, Significa "Bestia/s con cola/s") es el nombre con que se alude a nueve demonios o yōma (妖魔 *fantasma, aparición*) en el mundo de Naruto. Cada una de estas criaturas tiene un número distinto de colas, en relación directa con su poder, que sirve además para darles nombre.

## Origen e Historia

Se dice que eran esencias puras que fueron corrompidas por los humanos a través del tiempo. De hecho, casi todas las guerras que se mencionan fueron con el único objetivo de querer obtener el poder divino de aquellas poderosas bestias para usarlas en su favor.

Durante la *Tercera Gran Guerra Ninja* las Aldeas Ocultas intentaron adquirir control sobre distintos Bijū para usarlos en la lucha, pero pronto quedó claro que su manejo era muy difícil.

Una forma que se encontró de mantener controladas a estas criaturas y aspirar a dominarlas aunque sólo parcialmente fue su sellado dentro de personas, que pasaban a ser llamadas Jinchūriki (Poder del Sacrificio Humano).

Se supone que sus chakras son los más poderosos del mundo y que enfrentarse a ellos es como encarar a un dios.

La gente suele evitar y despreciar a los Jinchūriki debido al demonio que contienen dentro; esto hace que los Jinchūriki sean, por lo general, personas solitarias y con tendencia a aislarse del resto del mundo.

De menos a más poderoso, y por número de colas, los nombres de los *bijūs* son:

- **Shukaku** (守鶴 'Shukaku'), también llamado **Ichibi** (一尾 *Ichibi*), un mapache del elemento Tierra.
- **Nibi** (二尾 | 貓又 *Nekomata, Gato de 2 colas*).
- **Sanbi** (三尾 *Isonade, Tortuga de 3 colas*).
- **Yonbi** (四尾, la Bestia de 4 colas).
- **Gobi** (五尾, la Bestia de 5 colas).
- **Rokubi** (六尾, la Bestia de 6 colas).
- **Shichibi** (七尾, la Bestia de 7 colas).
- **Hachibi** (八尾 *Yamata no Orochi, Serpiente de 8 colas*).
- **Kyūbi** (九尾 | 九尾の妖狐 *Kyūbi no Yōko, Zorro de nueve colas*).

## Akatsuki

**Akatsuki** (暁 *Amanecer*) es una organización criminal del mundo de **Naruto**. Sus miembros son un grupo muy peligroso.

La organización está compuesta por algunos de los más poderosos criminales del momento. Cada miembro de **Akatsuki** es un criminal de clase S, temidos por sus tremendos poderes y su naturaleza despiadada. Juntos forman la que es, probablemente, la más poderosa organización en todo el mundo. Todos sus integrantes están anexados en la lista que aparece en el Libro del Bingo (el libro donde figuran los criminales más buscados) por lo cual se tiene la orden de matarlos apenas se les vea.

El **Akatsuki** original estaba compuesto por *Itachi Uchiha, Deidara, Hidan, Kakuzu, Sasori, Orochimaru, Pein, Konan, Kisame Hoshigaki y Zetsu*; aunque a medida que algunos de sus miembros caían en combate, entraron a formar parte de la organización Tobi (Uchiha Madara) y Sasuke con sus tres compañeros, Suigetsu, Karin y Jūgo.

Los objetivos de **Akatsuki** eran capturar a todos los Bijū y amasar fortuna, para así crear un ejército de mercenarios ninja que no dependerá de ningún país, con el cual podrán afianzarse como líderes en el mercado de misiones. Utilizando a los Bijū, pueden crear guerras a su medida, en las que sólo ellos tendrán el poder suficiente para intervenir. De

esta forma pretenden imponer su dominio a todos los países y Aldeas Ocultas ninja.

**Akatsuki** está formada por 10 componentes, los cuales han ido remplazándose conforme dejaban el grupo o eran eliminados en las misiones.

Los criterios exactos para ser admitido en el grupo son desconocidos, pero unas extraordinarias capacidades de lucha, así como rasgos únicos, en cuanto a técnicas y habilidades son seguramente los requisitos básicos. Algunos de sus miembros tuvieron que llevar a cabo pruebas o misiones antes de poder ingresar en el grupo.

Los miembros de **Akatsuki** suelen llevar una larga capa de color negro y cuello largo para cubrirles el rostro decorada con unas nubes de color rojo y un sombrero de paja que lleva en los bordes unas tiras de color blanco. Además de que una de las tiras (de color rojo) lleva un cascabel. Este sombrero lo usan para viajes muy largos. Otra de sus características es que los protectores que tienen los símbolos de las aldeas ocultas de donde provienen suelen estar rasgados por la mitad, lo cual es señal de que han roto todo vínculo con sus aldeas. Los integrantes de **Akatsuki** suelen tener las uñas pintadas de púrpura, salvo Sasori que las tenía pintadas de color verde.

Cada miembro de **Akatsuki** lleva un anillo único e individual y ninguno de los 10 anillos es usado en un mismo dedo por diferentes integrantes. Todos los miembros que tienen anillos en la mano derecha salvo Pein son

representativos de los cuatro monstruos divinos de la mitología japonesa que representan los puntos cardinales, mientras que los que llevan los anillos en la izquierda se asocian al sistema de constelaciones y todo lo que compone el universo en sí. Los anillos parecen llevar una severa importancia dentro de **Akatsuki**.

La distribución de anillos sería:

- Dedo pulgar derecho: 零 "Rei" (Cero); llevado por Pein.
- Dedo índice derecho: 青龍 "Seiryū" (Dragón Azur); llevado por Deidara.
- Dedo corazón derecho: 白虎 "Byakko" (Tigre Blanco); llevado por Konan.
- Dedo anular derecho: 朱雀 "Suzaku" (Fénix bermellón); llevado por Itachi Uchiha.
- Dedo meñique derecho: 玄武 "Genbu" (Tortuga Negra); llevado por Zetsu.
- Dedo meñique izquierdo: 空陳 "Kūchin" (El Vacío); llevado por Orochimaru (Orochimaru abandonó la organización y se llevó su anillo).
- Dedo anular izquierdo: 南斗 "Nanju" (Sagitario, la Estrella Austral); llevado por Kisame Hoshigaki.





- Dedo corazón izquierdo: 北斗  
"Hokuto" (Osa Mayor, la Estrella Boreal).
- Dedo índice izquierdo: 三台  
"Santai" (Tres Niveles).
- Dedo pulgar izquierdo: 玉女  
"Gyokunyo" (La Virgen); llevado por Tobi, llevado antiguamente por Sasori.

Los miembros de la organización se mueven en parejas, de tal forma que las habilidades de cada uno puedan suplir las carencias del otro, para cubrirse a la perfección en una batalla.

Todos ellos muestran una cierta lealtad hacia la causa común de **Akatsuki**, pero estos no siempre cuentan con gran compenetración entre sus componentes. Hidan y Kakuzu están constantemente discutiendo por las dispares costumbres que tienen. Tobi y Deidara también tienen a menudo disputas, generalmente provocadas por el carácter del primero. Los miembros muestran también lealtad hacia Pein, salvo en el caso de Hidan, que llega incluso a insultarle, aunque esto no trae consecuencias para él. Al margen de eso, no existe verdadera camaradería: tras la muerte de Sasori, lo único que les inquieta de ello es que hubiera alguien lo suficientemente fuerte como para acabar con él, no el hecho de su muerte. También Kisame al enterarse de las muertes de Hidan y Kakuzu se lo toma a risa, diciendo que la pareja de zombies está muerta y comentando que le hubiese gustado ver como murieron, al igual que con Deidara al que simplemente le atribuye la cualidad de "bastante fuerte". También Pein después la supuesta muerte de Tobi, afirma que "es un miembro fácil de reemplazar" aunque Kisame salió a su defensa diciendo que le caía bien Tobi porque era el único que podía animar esa "organización triste".

## LA NUEVA GENERACIÓN

**Naruto d10** está basado en el mundo del manga Naruto y fuertemente ligado a la historia que ahí se cuenta. El problema de jugar a un juego basado en un libro, manga, película o serie es que habitualmente las grandes hazañas y sucesos ya han sido realizados.

Para no conformarnos con "spin-offs" o historias paralelas, ofrecemos aquí la alternativa de un cambio de tiempo en el contexto de la historia del manga. El Narrador y sus jugadores son libres de elegir este camino, seguir la historia de la serie, o inventarse su propio contexto.

### Pasado

En cierta ocasión hubo una tierra salpicada por la sangre de la guerra. Las Grandes Naciones luchaban las unas con las otras, y en el crepúsculo de esta era, una organización llamada Akatsuki que planeaba dominar el

mundo con el control de los poderes malditos de los Bijū, los Demonios de varias colas. Un gran guerrero surgió de la Villa Oculta de la Hoja del País del Fuego. Puso final a la organización corrupta y resolvió el caos que dominaba la tierra que pisaba. Bajo su liderazgo, las naciones firmaron acuerdos de paz persistentes e inquebrantables. Uzumaki Naruto fue conocido como el mejor ninja de la historia.

### Presente

Cien años han pasado desde que el gran guerrero murió. Las naciones seguían bajo el tratado de paz, pero su alianza se debilitó a lo largo de los años. Sus Aldeas Ocultas es vieron al borde de la extinción debido a la falta de soporte económico. Las Villas Ninjas siempre habían subsistido a base de guerras, y en una era de paz estaban sin trabajo. Entonces, de repente, la era de paz acabó.

Nuevos grupos de personas llegaron desde los confines de los Grandes Países. La mayoría cordiales, buscando nuevas tierras donde vivir, otros con ganas de guerrear, conquistando las tierras que veían; y así empezaron a establecerse en gran parte del continente.

Algunos Países permitieron a estos nuevos huéspedes establecerse en sus dominios; a otros no les hizo mucha gracia y contrataron los servicios de las olvidadas Aldeas Ninjas. Y así el poder de estas vuelve a estar en auge.

### La Nueva Casta

Clanes antiguamente olvidados, y otros totalmente nuevos (llamados por los locales "de Nueva Casta"), aparecieron junto con los nuevos pueblos. Las diferentes Villas los acogían, aunque algunos Clanes de Nueva Casta decidieron formar su propia Aldea Oculta.

La Aldea Oculta de la Luna, aliada de la Hoja, es una de las nuevas y misteriosas Villas. Por otra parte, algunas de estas nuevas aldeas, como la Villa de la Sombra, suponen una nueva amenaza para los Grandes Países.

### El Nuevo Enemigo Común

Los juegos de guerra de los señores feudales habían empezado de nuevo y la mayoría de tratados de paz se rompieron para servir a los intereses de los ambiciosos gobernantes. Las Aldeas Ninja volvieron a crecer y a recuperar la gloria del pasado, pero todas se hacían una pregunta - ¿de dónde ha salido tanta gente? - o más bien - ¿de qué huían? -.

La respuesta no se hizo esperar. Los rumores de la aparición de criaturas jamás vistas afloraron a lo largo de los Grandes Países. Tras los primeros contactos, los sabios reconocieron a estas criaturas como demonios o "Oni", seres

inhumanos y tremendamente poderosos, a los que solo los Ninjas podían hacer frente.

Los Oni pueden adoptar desde una apariencia animal, hasta la de una aberración, e incluso los más poderosos adoptan apariencias humanas. Los Oni tienen el poder de un Bijū menor, aunque los más poderosos rivalizan con el poder de un Kage.

Muchas Aldeas Ninja, sean estas aliadas o enemigas, han decidido crear un escuadrón especial internacional políticamente neutral para combatir esta nueva amenaza.

A este escuadrón se le conoce como el I.N.S. (International Ninja Squad), y está formado por ninjas de diferentes Aldeas Ocultas.

### Un Nuevo Despertar

Así que los personajes de los jugadores despiertan en un mundo salpicado por la guerra, los grupos de ninjas oscuros, las rivalidades entre Aldeas Ninja, la aparición de un nuevo enemigo sobrenatural y los rumores quizá certeros de varios ninjas con unos atuendos salpicados de nubes...

Las ideas para una buena partida de Naruto d10 son infinitas, y solo dependerán de la imaginación del Narrador y sus decisiones, así que a jugar.



春和真月友秋夏冬春和真春

春和真月友秋夏冬春和真春





## SISTEMAS

Los sistemas descritos en este capítulo dan una panorámica de la estructura con la que resolveremos cualquier situación con que nos toquemos en **Naruto d10**. Aunque estas reglas son bastante sencillas, no debes sentirte presionado por ellas. Son flexibles, por lo que podrás realizar ajustes y cambiar todo aquellos que necesites para que las partidas sean más divertidas.

En este sentido, el mejor consejo es que cuando realices los cambios, te asegures de que están bien fundados, pues estas reglas son como las leyes que rigen la física.

Si no supieses que la regla de la gravedad es algo constante y seguro, tu existencia sería complicada y desagradable.

Del mismo modo, los jugadores que no saben cómo funcionan las reglas del juego no van a disfrutar de él, y no se van a atrever a empujar a sus personajes a hacer cosas interesantes.

### TIEMPO

El tiempo es un elemento fundamental en **Naruto d10**. Hay cinco maneras distintas de describir las divisiones de tiempo en este juego, que describiremos de menor a mayor:

- **Turno:** Es el espacio de tiempo suficiente como para realizar una acción. En combate equivale a tres segundos. Puede equivaler hasta tres minutos en situaciones que estén fuera del contexto del combate.
- **Escena:** El tiempo que dura un acontecimiento, una lucha, una batalla, una huida... como en las películas... Puede contener tantos turnos como sean necesarios.
- **Episodio:** Parte independiente de una historia. Se puede jugar en una partida o puede comprender varias.
- **Historia:** Está compuesta por episodios. Suele tener una trama a desarrollar en los diferentes "Episodios", y un final cumbre, como el típico "malo malo".
- **Serie:** Es la narrativa continua del juego, basada en diferentes historias entrelazadas entre sí.

### ACCIONES

Los personajes llevan a cabo innumerables acciones durante el curso de una historia. Podría ser mantener una conversación con el Kage, invocar a un gran sapo para acabar con el ninja exiliado que ha destruido tu aldea o simplemente lanzar un kunai a un objetivo.

Algunas acciones, tales como hablar, caminar, y otras actividades físicas, son *automáticas*; no se necesita tirar los dados para realizarlas. Las



actividades más complejas reciben el nombre de acciones de dados, pues el jugador deberá tirar los dados para determinar si su personaje tiene éxito en su acción o no.

En **Naruto d10** se usan solo dados de diez caras (d10).

Cada jugador debería poseer alrededor de diez dados de diez caras para no quedarse corto en cuanto a dados al realizar las tiradas de combate esencialmente.

### Movimiento

Un personaje que camina se mueve 5 metros por turno. Si corre, se moverá su Destreza + 12 metros por turno. Si esprinta, se moverá su (Destreza X 3) + 20 metros por turno.

El movimiento es normalmente una acción que no requiere tirada de dados, pero si el personaje quiere hacer en ese turno una acción sin tener que dividir su reserva de dados, solo podrá correr la mitad de su Destreza + 12 metros por turno.

### Dados

Para jugar a **Naruto d10** vas a necesitar dados de 10 caras, que encontrarás en cualquier tienda de rol. Los jugadores pueden compartir sus dados, aunque esto puede ralentizar las partidas en ocasiones. Si prefieres jugar con tus propios dados, probablemente querrás alrededor de 15, aunque también podría funcionar con 10. El Narrador también deberá tener dados.

## ÍNDICES DE RASGO

Los Rasgos de tu personaje, o Atributos y Habilidades, están señalados con una serie de puntos que representan su habilidad en ese aspecto. Por ejemplo, alguien con Fuerza 1 serán bastante débil físicamente, pero con Fuerza 5 sería alguien capaz de levantar grandes rocas con sus brazos.

### Rango:

0 puntos: No entrenada, pésimo.

1 punto: Pobre/Novato.

2 puntos: Medio.

3 puntos: Bueno.

4 puntos: Excepcional.

5 puntos: Máximo humano.

## TIRAR DADOS Y RESERVAS DE DADOS

Cuando tu personaje realiza una acción de dados, debe tirar un dado por cada punto que tenga en los rasgos apropiados para realizar dicha acción. El Narrador decide cuáles son los apropiados eligiendo el Atributo y Habilidad que se adapten mejor a la acción.

Si, por ejemplo, queremos acertar con un shuriken en una diana, tendremos que hacer una tirada de Destreza + Shurikenjutsu. Se sumarán los puntos que tengamos en ambas y esa será la cantidad de dados que tiraremos junto con los posibles bonificadores o penalizadores del arma. Esta cantidad "base" de dados que tiraremos se llama "reserva de dados" para la acción. Un personaje solo puede realizar una acción por turno a no ser que divida su reserva de dados para poder realizar más acciones por turno. La división de la reserva de dados se explica en el capítulo **Drama**.

## RASGOS DE PERSONALIDAD

Algunos Rasgos no están directamente relacionados con las Habilidades de un personaje. Por ejemplo el Chakra, los Méritos y Defectos, o los Niveles de Jutsu.

La Determinación tiene un índice *permanente* y un índice *temporal*. El índice permanente (cuantificado en puntos en la hoja de personaje), puede fluctuar durante un episodio. Las acciones de dados que utilicen Determinación están basadas en la puntuación permanente del personaje (los puntos), no la puntuación temporal (los cuadrados).

## ÉXITO Y FRACASO

Cuando tiras tu reserva de dados, quieres que cada dado saque la máxima puntuación posible, porque las puntuaciones no se suman. Cuando tires dados, **te interesa sacar en todos una puntuación de 7 o superior**. Cada dado en el que salga 7, 8, 9 ó 0 (10) será considerado un éxito, un resultado favorable. Por otro lado, si

## ACCIONES AUTOMÁTICAS

Algunas acciones son tan simples que cualquier personaje con capacidades físicas normales no necesita tirar dados para realizarlas. Entre dichas acciones está el subir escaleras, vestirse, afilar un kunai, comer, etc. En otros casos, el personaje puedes estar tan capacitado que cualquier tipo de tarea sea cosa de niños para él. Los personajes con reservas altas de dados pueden llevar a cabo automáticamente acciones para las que la mayoría necesitaría tirar dados.

Un personaje que tenga 7 o más dados en su reserva puede realizar una tirada de dificultad 1 sin tirar. Un personaje con 11 o más dados en su reserva puede llevar a cabo una tarea de dificultad 2 sin tener que tirar los dados. Si tiene 15 o más dados en su reserva, podrá realizar tareas de dificultad 3 sin tener que tirar dados. Las tareas de dificultad 4, o más de 4, jamás se podrán llevar a cabo automáticamente, no importa cuántos dados haya en la reserva del personaje.

El éxito automático es siempre igual al número mínimo posible de éxitos necesarios para completar la tarea. Por ejemplo, aunque un personaje tenga 15 dados en Destreza + Agilidad, si su jugador tiene éxito automático en una tarea de dificultad 1, será como si hubiese tirado y conseguido un único éxito.

La tirada de éxito automático existe para eliminar toda tirada innecesaria.

todos los dados que tiras no llegan a 7, tu acción fracasa.

Todo lo que necesitarás saber cuando tires los dados es el número de éxitos que necesitas; si tienes la cantidad mínima requerida, entonces has alcanzado tu objetivo.

Necesitas al menos un éxito para realizar una tarea, aunque en las tareas difíciles puedes necesitar más de uno. Con los Éxitos extra, los que superen el mínimo, se suelen obtener mejores resultados. Por ejemplo, en combate, cuantos más éxitos consigas para un ataque, más daño conseguirás infligir. Como mínimo, los éxitos extra significan que tu personaje llevará a cabo la acción de una forma más que apropiada. Puede ver "Complicaciones" si quieres más información acerca de las acciones más fáciles o las más complicadas.

### Total de éxitos -> Grado de éxito

Uno	->	Normal
Dos	->	Superior
Tres	->	Notable
Cuatro	->	Sorprendente
Cinco	->	Fenomenal

Por ejemplo: *Los estudiantes de la Academia Ninja están entrenando con las shuriken. El profesor les está poniendo a prueba y han de golpear a la diana para que el profesor les de el visto bueno. Un estudiante lanza su shuriken con su reserva de dados de Destreza + Armas a*



*Distancia. Tiene un total de 4 puntos entre las 2, con lo que lanza un total de 4 dados. Le salen unas puntuaciones de 1, 5, 7, 9. Ha conseguido en total 3 éxitos: 7, y 9, con lo que ha conseguido el éxito necesario para acertar en la diana y además ha conseguido 1 éxito extra, por lo que además de acertar en la diana, da justo en el centro y el profesor le felicita.*

## COMPLICACIONES

No es difícil conseguir al menos un éxito, incluso disponiendo sólo de un par de dados. Si tu grupo está formado por jugadores profesionales, las tiradas simples descritas anteriormente harán que el juego se desarrolle con un mínimo de distracciones.

Las opciones que siguen sirven para acentuar la acción del juego y darle una calidad cinematográfica con un nivel añadido de complejidad, pero que se adecuan bastante bien a un nivel medio de juego.

### Dificultad y Acciones Difíciles

La mayoría de las veces necesitarás sólo un éxito para completar una acción. Sin embargo, algunas tareas, tales como correr sobre la cubierta de un barco bajo las fauces de una salvaje tormenta, pueden resultar un auténtico desafío. El Narrador debe hacer patente la dificultad de la situación aclarando que es necesario un cierto número de éxitos para completar la hazaña.

La *dificultad* de una tirada se mide por el número de éxitos que necesitas para completar la acción. Así, una "DF 3" significa que debes conseguir un total de 3 éxitos. Cuanto más difícil sea la acción que quieras ejecutar, más éxitos necesitarás para completarla. Cualquier éxito extra que saques más allá de la dificultad resultará en que tu personaje consiga su propósito más allá de sus expectativas.

### Índice de Dificultad -> Grado de Dificultad

Uno	->	Estándar
Dos	->	Difícil
Tres	->	Desafío
Cuatro	->	Casi imposible
Cinco	->	Legendario

El Narrador deberá informar a los jugadores si un acto va a ser particularmente difícil antes de que resuelvan llevarlo a cabo, aunque, en determinadas circunstancias, el personaje puede tener el tiempo en su contra o acaso disponer de muy poca información para calibrar la situación. En esos casos, el Narrador debe aconsejar al personaje que dedique un turno a calcular todas las posibilidades y que realice una tirada de Atributo + la Habilidad en cuestión para juzgar la dificultad de la acción.

Hay otro factor que es la dificultad del dado. La dificultad estándar del dado es 7, es decir,

necesitas sacar de 7 para arriba para que ese dado se considere un éxito. Hay jutsus y otros efectos que modifican la dificultad del dado. Cuando lo hagan, simplemente aumentará o bajará el número objetivo para que el dado se considere un éxito.

### Penalizaciones a la Reserva de Dados

Normalmente, el Narrador aumenta la dificultad de una tarea para señalar la complejidad de la acción que el personaje piensa ejecutar. Por ejemplo, acertarle a una manzana con una flecha podría tener una dificultad 1, mientras que si queremos hacer diana en una moneda pequeña, entonces hablaríamos de una dificultad 3. A pesar de todo, los personajes intentarán con frecuencia llevar a cabo acciones en condiciones no óptimas, por ejemplo, luchar cuando están heridos, llevar a cabo piruetas en terreno escabroso o intentar curarse con medicinas poco válidas. En casos como los anteriores el Narrador debe restar de la reserva de dados del personaje en lugar de aumentar la dificultad de la tarea. Los estorbos moderados suponen un dado menos, y un lastre más serio sustraería de 4 a 5 dados a la reserva del personaje.

No te preocupes demasiado por decidir qué tipo de penalización aplicar a cada situación. El mundo no se va a acabar si te equivocas en calibrar una de ellas. Tan sólo recuerda la regla general de que si la tarea es difícil, la dificultad aumenta, mientras que si hay algo que estorba al personaje, entonces deberás restar dados de la reserva del personaje. Restar dados de la reserva de un personaje equivale a aumentar la dificultad en uno, aunque los resultados pueden ser diferentes en la partida.

### La Regla del Uno

Normalmente, si ninguno de tus dados llega a 7, tu personaje simplemente ha fallado. Sin embargo, si en una tirada, contenga éxitos o no, posee más 1s que éxitos, entonces sí que has cometido un *fracaso o pifia*.

Un fracaso es un resultado nocivo. Tu personaje falla en su acción, pero además lo hace de forma importante. El efecto es más grave contra más 1s hubieran en la tirada.

Las circunstancias específicas de un fracaso quedan a la imaginación del Narrador, pero deberán afectar negativamente a los personajes (y estar relacionadas con la acción que intentaba realizar). Generalmente, cuantos más "unos" saque el personaje, mayor será el fracaso.

## La Regla del Diez

El azar y la suerte son caprichosos. Justo cuando las cosas vayan peor, los personajes pueden conseguir un sorprendente éxito o "crítico". Cada vez que un personaje saque un 10 (0) en una tirada, ese dado contará como un éxito y además se volverá a tirar.

Este dado adicional puede provocar nuevos críticos indefinidamente.

### Acrobacias

En un combate a veces realizar la acción más eficiente suele ser la más monótona y aburrida, como por ejemplo decir todo el tiempo "le pego con mi espada". Para que esto no ocurra, está el sistema de Acrobacias, el cual transforma la elección más óptima en la más divertida.

Los jugadores deben meterse en la piel de su personaje cuando juegan con él, y describir la acción de su personaje de la manera más emocionante posible. Por ejemplo, en vez de decir "le pego con mi kunai", lo cual es bastante aburrido, se debería decir "Caigo desde la rama del árbol con la kunai agarrada con las dos manos, soltando una mueca de furia y preparado para dar un golpe certero en picado". Ésa sería una descripción mucho más entretenida y que merecería llamarse acrobacia.

Cuando realices una acrobacia consigues dos cosas. Primera, haces que el juego sea mucho más emocionante y variado, pudiendo realizar actos heroicos y singulares. Cuando describes una acrobacia, el Narrador puede añadir entre uno y tres dados de bonificación a tu reserva de dados cuando lleves a cabo la acción. Cuanto más emocionante sea la descripción, cuanto más *mole*, mayor será la bonificación.

Segunda, las acrobacias que tienen éxito reafirman increíblemente al personaje. Si tu personaje lleva a cabo una acrobacia y tiene éxito, tendrá una recompensa: recuperará una mota de chakra por cada dado con que el Narrador te recompense por tu hazaña. Si consigues dos o tres dados, puedes optar por no tomar el chakra y recuperar un punto temporal de Determinación en su lugar.

*Por ejemplo:*

**Narrador:** Tienes al ninja delante de ti...

**Jugador:** Corro hacia él y le propino una patada ascendente hacia arriba, aprovecho el impulso de la patada para impulsarme en el aire y aterrizar en la rama del árbol que tengo detrás, y así ponerme a la defensiva.

Ó

**Narrador:** El ninja pasa por debajo del árbol donde estás posado aparentemente sin haberte percibido.

**Jugador:** Me lanzo del árbol de un salto y le lanzo 2 shuriken, después, aun en el aire, cojo una de mis kunais y caigo en un ataque en picado.

Estas son acciones que merecerían bonificación por acrobacia por parte del Narrador.

¿Qué te impide entonces realizar acrobacias cada vez que realices una acción? Pues nada, salvo el hecho de que no es fácil ser creativo todo el tiempo. Si al Narrador no le gusta tu acrobacia, no recibes el dado de bonificación, y por consiguiente tampoco recuperas chakra ni Determinación. El Narrador y los jugadores deberían charlar antes de empezar a jugar sobre los tipos de acrobacias que quieren en su partida de **Naruto d10**.

### Éxitos Automáticos

Tu personaje puede ser tan habilidoso en ciertas acciones que no necesite realizar tiradas. Si el Narrador lo juzga apropiado, tu personaje puede tener un éxito automático si su habilidad total para una acción es por lo menos igual a una reserva de 7 dados. Luego si tienes siete o más dados en tu reserva y deseas realizar cierta acción, ni siquiera necesitas tirar los dados. Con todo, se tratará de un éxito normal, por lo que quizá te interesaría tirar los dados para conseguir éxitos extra. Por norma general, la regla del éxito automático jamás debería ser empleada en situaciones de tensión, y aún menos en combate.



También puedes consumir un punto de Determinación y conseguir un bono de 3 dados a una tirada. Estos dados extra se suman a la reserva de dados para la tirada del personaje, y el punto de Determinación debe gastarse antes de tirar los dados. No te interesa hacer esto con demasiada frecuencia. Aunque los puntos de Determinación son fáciles de gastar, conseguirlos es bastante costoso. Sólo podrás gastar un punto de Determinación por turno para ganar el bono de 3 dados.



## Acciones Prolongadas

Algunas tareas requieren múltiples éxitos para poder ser completadas, pero el personaje tiene la posibilidad de tirar dados más de una vez, ya no se suele tratar acciones tipo "o todo, o nada". Estas *acciones prolongadas* a menudo requieren de más de un turno para ser completadas. El número de éxitos que vas acumulando reciben el nombre de *éxitos automáticos*. Se tirarán los dados hasta que obtengas el número de éxitos necesarios o bien si aparece el temido *fracaso*. Si sacas un fracaso durante una acción prolongada, el Narrador puede declarar que has perdido un éxito acumulado por cada 1, o que los has perdido todos y que debes empezar de cero (incluso es posible que el personaje haya fracasado tan estrepitosamente que no haya posibilidad de intentarlo de nuevo, si se trata de una tarea particularmente delicada).

Las acciones prolongadas están destinadas a situaciones en las que es muy importante el tiempo que utiliza un personaje en realizar una tarea, y también, a los descansos, para determinar cuánto tiempo consume un personaje para completar una determinada acción.

Por ejemplo: *Kite Naratsu intenta trepar la muralla de la empalizada del campamento de bandidos, para así poder penetrar en el campamento. Kite decide no malgastar el poco chakra que le queda, así que trepará la muralla manualmente. Además, el guardia que vigilaba ese flanco ha ido a dar la vuelta a la empalizada, pero no tardará en volver. El Narrador le dice a Fernando, el jugador que hace el papel de Kite, que tendrá que realizar una acción prolongada de Destreza + Agilidad. Cada ronda de tiradas durará 1 minuto, y tiene que acumular 5 éxitos para poder escalar los muros de piedra. El tiempo es importante en este tipo de acciones, pues sirve para que el Narrador haga sentir al personaje que va contrarreloj. En este caso, si Kite tarda demasiado en saltar el muro, el guarda volverá y la delatará.*

Fernando realiza una tirada de Destreza + Agilidad y saca 1, 3, 7, 8, 0. Repite el 0 y saca otro 7. Es decir, cuatro éxitos, uno por el 7 y el 8, y dos por el 10 y el 7 adicional. Kite ya casi ha saltado el muro. En la segunda acción, Fernando saca 2, 4, 5, 1, 3. Es un fracaso, y el Narrador le dice a Fernando que Kite se había confiado y resbaló por el final, volviendo a mitad de camino (y perdiendo con ello 1 éxito de los acumulados, con lo que ahora tendrá solo 3 éxitos acumulados). Fernando tira por tercera vez, sacando 0, 1, 7, 7, 0. Repite los dieces y saca un 8 y un 9: seis éxitos más, sumando un total de 9 éxitos. Kite, humillado por el resbalón, cobra fuerzas y de un increíble impulso salta la empalizada ágilmente.

## Acciones Enfrentadas

Algunas veces, los esfuerzos de tu personaje se oponen a los de otro, como ocurre a menudo en

los juegos de estrategia, o el ajedrez. En las *acciones enfrentadas*, los personajes opuestos deberán realizar tiradas utilizando los Rasgos apropiados. Si consigues más éxitos que tu rival, entonces tu acción tendrá éxito. Sin embargo el total de tus éxitos quedará afectado por el número de éxitos que consiga tu oponente. Aunque tu oponente no sea capaz de ganarte, su resistencia será un estorbo.

Por ejemplo: *Kite se desliza entre las sombras del campamento. Debe evitar que le detecte uno de los guardias, que se ha quedado atrás. El Narrador le dice a Fernando que su acción consistirá en una tirada enfrentada de Destreza + Sigilo contra la tirada de Astucia + Percepción del guardia. Kite tiene seis dados en su reserva, y Fernando saca 1, 3, 5, 7, 8, 8; tres éxitos. El guardia sólo tiene cuatro dados, y el Narrador tira los dados y saca 3, 6, 8, 9: dos éxitos. Fernando y el Narrador deciden que el guardia está alerta, pero que Kite se desliza junto a él sin que el guardia note presencia alguna.*

Del mismo modo, algunas acciones son prolongadas y enfrentadas. El oponente debe conseguir cierto número de éxitos para ganar. El jugador que consiga antes el número de éxitos concretados gana.

## Acciones Reflejas

Tu personaje puede también llevar a cabo acciones múltiples en el transcurso de un turno. El número total de acciones que realiza el personaje determina el número de dados que son sustraídos de la primera tarea que ha intentado ese turno. Cada acción que siga a la primera pierde un dado adicional (acumulativo) por encima de ese número. En consecuencia, si tu personaje desea llevar a cabo tres acciones durante un turno, deberás sustraer tres dados de la reserva de la primera tarea, cuatro de la segunda, y cinco de la tercera. Si el total de acciones reduce tu reserva para cualquier tarea a cero, esa acción no podrá llevarse a cabo. El orden de las acciones a ejecutar queda a la discreción del jugador, pero tendrán que jugarse en el orden en el que ocurrirán, de forma que un jugador que quiera que su personaje esquive un ataque y después se columpie agarrando una liana que cuelga de un árbol, no puede jugar primero la tirada del balanceo sólo porque le proporcione el número de dados que necesita.

Por ejemplo: *Kuriba se encuentra con el ninja enemigo de frente, quiere lanzarle un kunai, guardar una acción por si le ataca para poder defenderse, y saltar al árbol para huir. Para ello, Kuriba tendrá que realizar 3 acciones. Así, para la primera acción tendrá un -3, para la segunda un -4 y para la tercera un -5.*

## Acciones Reflejas

Normalmente cuando un jugador realiza una tirada, ésta forma parte de la acción del personaje para ese turno. Pero existen ciertas circunstancias en las que los jugadores realizan tiradas que no forman parte de sus acciones, sino que sirven para medir su respuesta natural. A éstas acciones las denominamos *acciones reflejas*. Los personajes realizan tiradas reflejas de forma instantánea, independientemente de sus tiradas de iniciativa, y no necesitan dividir sus reservas para ello. El mejor ejemplo de este tipo de acción es el del personaje que ha tenido contacto con un veneno. Un jugador cuyo personaje haya sido envenenado puede realizar una tirada de Resistencia + Vigor para averiguar si el personaje es capaz de resistir los efectos de la toxina que circula por su cuerpo. Realiza esta tirada tan pronto como el veneno ha penetrado en su organismo y hace una tirada de toda la Resistencia + Vigor del personaje que hay en la reserva sin importar cuántas acciones haya llevado a cabo durante ese turno. Se debe dejar siempre, bien claro, que la acción es refleja.

## Trabajo en Equipo

Los personajes pueden combinar éxitos, generalmente durante una acción prolongada. Si el Narrador lo estima oportuno, dos o más jugadores pueden tirar por separado y sumar sus éxitos. El trabajo en equipo puede resultar efectivo para derribar barreras, recoger

información, combatir, o incluso en las situaciones sociales. El Narrador puede juzgar inoportuno el trabajo en equipo en ciertos contextos. Por otro lado, un trabajo de equipo bien descrito puede ganarles una bonificación por acrobacias a ambos personajes.

## Segundas Oportunidades

El fracaso puede ser frustrante. Cuando un personaje falla en una acción, la frustración creciente hace que el personaje se vuelva menos eficiente por cada reintento que haga. El Narrador puede aumentar los éxitos requeridos por cada acción que hayas intentado realizar sin resultados buenos. Por tanto, si fallas en el primer intento de forzar una cerradura, la frustración podría hacer que el personaje lo intentase con menos pericia la segunda vez. Para reflejar la situación a la que nos referimos, el Narrador pedirá ahora dos éxitos. Por supuesto, si el personaje fracasa de nuevo, el número de éxitos seguirá aumentando...

El Narrador no debería utilizar esta regla en circunstancias inciertas, tales como el combate. Fallar en tu objetivo no es demasiado sorprendente en este tipo de situaciones, considerando que los contrincantes se suelen mover constantemente, atacando y cubriéndose, y en general no siendo lo suficientemente amables como para estarse quietos.





春  
和  
真  
月  
友  
秋  
夏  
冬  
春  
和  
真  
春

春  
和  
真  
月  
友  
秋  
夏  
冬  
春  
和  
真  
春









# CREACIÓN DE PERSONAJES

Para jugar a **Naruto d10** debes crearte un personaje, un ninja, que será tu alter ego en el mundo en el que se desarrolla la partida, y con el que participarás en la historia. Tu personaje será como uno de los protagonistas de la serie. Irá evolucionando a medida que vayas representándolo, y posiblemente acabará convirtiéndose en una persona completamente diferente a ti.

En este capítulo aprenderás a crear tu personaje. Una vez que hayas hecho esto, podrás reunirte con el resto de miembros de tu grupo y comenzar a crear vuestras propias leyendas. Pero antes, deberás convertir a tu personaje en los números que necesitas para jugar. Estos números definirán las fuerzas y debilidades de tu personaje de una manera objetiva. También son útiles para determinar si tu personaje tiene éxito o falla una acción; un personaje diestro en las artes de la manipulación tendrá más oportunidades a la hora de persuadir a un Anbu de que no es el ninja exiliado que buscan, que uno que no tenga especial talento para ello.

Lo mejor es crear los personajes con la ayuda y supervisión del Narrador. Así, podrás diseñar un personaje que encaje mejor con el resto del grupo. De hecho, es mejor concretar con el Narrador y los demás miembros del grupo lo que se espera del juego, para que al final los personajes encajen sin demasiada dificultad. Por ejemplo, no sería demasiado lógico juntar a ninjas de la Noche con ninjas de la Hoja en un mismo grupo, o que todos los miembros del grupo sean ninjas médicos.

## Del Concepto a los Números

Tienes que tener una idea clara de lo que será tu personaje: dónde vive, cómo creció, qué le gusta, qué le disgusta, etc. Estas experiencias son las que convierten a los personajes en seres únicos. Cuando elijas los Rasgos de tu personaje, deberás asegurarte de que los números describan al personaje que deseas crear. Si tu personaje es inteligente y piensa rápido, asegúrate de que tenga una buena puntuación en Inteligencia. Si es realmente rápido, asegúrate de que tenga una puntuación alta en Destreza. No vas a disponer de suficientes puntos como para que tu personaje sea lo mejor en todo. Que eso no te preocupe. De los Rasgos en que no destaqués se ocuparán probablemente los demás miembros del grupo. Si no hubiese ningún desafío, tampoco habría ninguna historia.

Los Rasgos tienen un valor numérico, que fluctúa de uno a cinco puntos. Las únicas excepciones son las Habilidades (de 1 a 3 puntos), el Chakra y la Determinación, cuyos valores máximos pueden ser variables (en el

caso del Chakra) y 10 (en el caso de Determinación). Estos índices pueden representar la capacidad del personaje en ese particular Rasgo. Los índices se parecen a las puntuaciones con la que los críticos clasifican determinadas películas; un personaje sin ningún punto en un Atributo será casi una nulidad, y será incapaz de realizar cualquier acción que requiera esa Habilidad. Un punto, señala que el personaje no es muy bueno en la actividad calificada; mientras que cinco puntos en un Rasgo indican que el personaje es uno de los mejores del mundo en determinada actividad. Los otros índices son, digamos, intermedios. Los índices son el número de dados del Rasgo que se suman a la reserva de dados del personaje cuando intenta realizar una acción que requiere ese Rasgo.

## Inicio

La creación de personajes de **Naruto d10** gira alrededor de cinco conceptos básicos que debes tener en cuenta cuando crees el personaje con el que vas a jugar.

- Tu personaje puede ser originario de cualquier Villa. Comienza el juego siendo un *gennin* medio, pero con ciertos aspectos que lo hacen mejor que la media (sino no sería un personaje heroico). Seguramente pertenecerá a un grupo de *gennin* y tendrá un tutor a cargo del grupo.
- El proceso de creación de personajes está diseñado para proporcionarte las herramientas con las que construir un personaje que encaje en las reglas del juego. Esto no significa que los números sean más importantes que el concepto, sino más bien al contrario. Los Rasgos son como los huesos que soportan el peso de tu personaje. La única forma de hacer que cobre vida es mediante el juego. Esa experiencia, y no el ser el personaje más poderoso del grupo, es lo verdaderamente importante del asunto. Intenta reflejar mediante los números la idea que tienes de tu personaje.
- La creación de personajes de **Naruto d10** está basada en los puntos. Tú (el jugador) recibes puntos para adjudicarlos a cada parte del personaje (Atributos, Habilidades, Ventajas). Después de asignar dichos puntos, recibes una reserva de puntos gratuitos para personalizar más aún y redondear a tu personaje. Debe constar que, incluso con los puntos gratuitos, probablemente no tendrás suficientes para comprar todo lo que desees. Eso no es un problema: tu

personaje los ganará con experiencia, y adquirirá más poder a medida que vayas jugando.

- Un solo punto en un Rasgo no es gran cosa, mientras que cinco puntos convierten a tu personaje en uno de los mejores en ese Rasgo. Si tienes un solo punto en un Rasgo, tu personaje carecerá de la experiencia o simplemente no será muy hábil en él. Pero no será un inútil integral sólo porque, supongamos, tenga un punto en Fuerza. Considéralo una oportunidad para darle una cualidad humana a tu personaje. Un rasgo con solo un punto puede decir tanto como otro con cinco.
- Es muy importante crear un personaje que encaje dentro de su grupo. No puedes esperar que los otros personajes soporten a un sujeto que no está dispuesto a poner algo de su parte. Si el comportamiento de tu personaje es molesto para el desarrollo de la historia, el Narrador o los otros jugadores pueden pedirte que modifiques tu personaje, o que te inventes uno nuevo. La capacidad de supervivencia del grupo depende del trabajo en equipo y la colaboración.

### El Papel del Narrador en la Creación de Personajes

Como Narrador, debes guiar a tus jugadores a través de la creación de personajes. Cuando tus jugadores se hayan reunido para celebrar la primera sesión, debes discutir con ellos los temas que te interese aclarar y presentarles las reglas básicas del juego. Puede ser de ayuda tener una chuleta con una serie de puntos importantes, o un documento que describa cómo, cuándo y dónde quieres que empiece a desarrollarse el juego. No tienes por qué ponerles al tanto de los planes que tienes para ellos ni las historias en las que los involucrarás. Si el número de jugadores es potencialmente grande, como un club, puedes incluso hacer que la hoja circule antes de la primera sesión. De esa forma, la gente que aparezca dispuesta a jugar en la primera sesión ya sabrá lo que esperar del juego. Asegúrate de que estén al tanto de las ideas básicas relativas a escenario y reglas. No necesitas ponerlos al tanto de todo para acelerar el proceso (después de todo, un personaje nuevo no sabe mucho más que un jugador novato). Asegúrate de que todos conozcan las ideas fundamentales, e intenta

que tus explicaciones sean sencillas. Permíteles también que aprendan solo las complicaciones fundamentales del juego.

A continuación puedes entregarle a cada jugador una hoja de personaje para que le eche un vistazo y a continuación formule las preguntas sobre las dudas que se le hayan presentado. Luego, explícales el proceso de creación de personajes paso a paso, dales tiempo para preguntar, y responde a sus dudas con la mayor claridad posible. Un poco de paciencia al principio te ahorrará un montón de frustraciones y malos entendidos más adelante. Asegúrate de explicarles el significado de los Rasgos y cómo definen las Habilidades del Personaje.

Antes de que los jugadores empiecen a crear sus propios personajes, tendrás que discutir qué tipo de grupo van a representar (¿quieren ser honorables ninjas de Konoha... o quizá crueles y fríos gennin de la Noche?), y qué papel desempeñará cada uno de los personajes dentro del grupo. No necesitas pensar en ello en términos de "¡necesitamos un médico!", simplemente anima a los jugadores a crear personajes complementarios; quizá no se necesita un ninja médico, pero sí alguien que conozca uno o dos jutsus de curación. Si hace falta proporcionales lazos dramáticos para cohesionar el grupo.

Emplea toda la primera sesión para crear personajes. No apremies demasiado a los jugadores. Dales tiempo a que construyan personajes completos, con caracteres, objetivos, esperanzas y sueños. Lo último que nos interesa es que sus personajes sean meras caricaturas, o que sean menos expresivos que Jet Lee poniendo cara de padre columpiando a su hijo... tú ya me entiendes.

Una vez que los jugadores hayan construido a sus personajes, utiliza el tiempo sobrante de la sesión para crear preludios. Un preludio es una sesión corta con los jugadores para ayudarles a construir la historia de sus personajes hasta el momento en que empieza la partida. Los preludios ayudan a establecer las bases de la existencia diaria de un personaje y a detallar hechos importantes en su vida.

Pueden crearse preludios individuales para cada miembro del grupo, o también un preludio en grupo que explique cómo se conocieron y cuál es la relación que hay entre ellos, o la amistad que hay entre los personajes (si es que hay alguna).





## CREACIÓN DE PERSONAJES

A continuación detallamos el proceso de crear un personaje. Describimos paso a paso el sistema, aunque en realidad puede ser más flexible. De hecho no interesa que todo esté atado y bien atado antes de empezar el juego. Si al final te das cuenta de que quieres alterar la forma en la que has distribuido tus puntos de Habilidad, puedes hacerlo sin problemas. Pero asegúrate de volver a calcular tu Chakra si los Rasgos que la definen han cambiado. También debes recordar dónde has gastado tus puntos gratuitos, de forma que no tengas que gastarlos dos veces.

### Primer Paso: Concepto del Personaje

Antes de que empieces a llenar de puntos tu hoja de personaje, necesitas tener una idea clara de cómo va a ser tu personaje. No tienes por qué saber todos los detalles de su vida por ahora, pero sí tener una ligera impresión de su forma de ser. En primer lugar tendrá que ser alguien interesante para ti, pues vas a tener que convivir con él o ella un largo trecho. A medida que avances en el proceso de creación de personajes, puedes ir cambiando o reajustando el concepto inicial a tus necesidades, pero lo importante es que tengas una idea inicial. Un ejemplo podría ser "mi personaje está en la rama más baja de su clan y quiere demostrar a todos lo mucho que se equivocan con sus prejuicios". Esta idea debería ser lo suficientemente original e interesante como para satisfacer al Narrador.

### Clan y Arquetipo de Ninja

Un aspecto importante de cualquier personaje de **Naruto d10** es el tipo de ninja que es. El personaje puede tener una cualidad especial en su sangre y pertenecer así a un Clan. Si el personaje pertenece a un Clan (ver el apartado de Clanes y Familias) tendrá acceso a una variedad de jutsus y bonos exclusivos para su Clan. El jugador que quiera que su personaje pertenezca a un clan deberá revisar el apartado de Clanes y Familias para estudiar la descripción, virtudes y defectos del clan elegido. Si no quieres que tu personaje pertenezca a ningún clan, deberás elegir el arquetipo de ninja al que pertenece su personaje. Que un personaje pertenezca a un tipo u otro supone que va a poseer cierta afinidad con unas habilidades concretas, y que por pertenecer a ese tipo de ninja su papel en su Villa va a estar bastante definido.

### Naturaleza

A continuación, deberás escoger la Naturaleza de tu personaje, la manera de ser que mejor

encaje con él. Esta intuición es como una guía que regula la forma en que tu personaje va a interactuar con el mundo que le rodea. Obviamente, las personas son demasiado complejas como para poder describirlas por completo con cuatro palabras, pero puedes establecer algunos comportamientos y actitudes básicos con estos arquetipos. Puedes consultar más tarde los arquetipos de Naturaleza disponibles.

### Afinidad Elemental

Todo Ninja es afín a uno de los cinco elementos: Agua, Fuego, Aire, Rayo y Tierra. La afinidad elemental indica a qué elemento es afín el personaje, es decir, con qué elemento está sintonizado su Chakra principalmente. Los jutsus de dicho elemento serán más fáciles de utilizar por el personaje, pero por otra parte, los jutsus del elemento opuesto, serán más difíciles de dominar. Cada elemento es fuerte contra otro elemento, pero débil contra su elemento opuesto. Pues ver la relación de elementos y otros detalles más adelante en el capítulo **Jutsus**.

### Segundo Paso: Escoger los Atributos

Una vez que hayas definido tu concepto y seleccionado tu tipo de ninja o clan y naturaleza, llega el momento de manejar los números. Primero deberás asignar puntuaciones a cada uno de los Atributos de tu personaje. Los Atributos definen las capacidades innatas y aptitudes de tu personaje. ¿A qué velocidad se puede mover? ¿Es carismático, o por lo menos simpático? ¿Están sus sentidos muy desarrollados? Los Atributos responden objetivamente a cada una de estas preguntas. Existen tres categorías principales dentro de los Atributos: Físicos, Sociales y Mentales. Decide en qué categoría destaca tu personaje (primaria), en cuál tiene un nivel alto (secundaria), y en cual su nivel es sólo mediano (terciaria). ¿Es un genio o se inclina más por las proezas físicas? ¿Es intuitivo e inteligente o un maestro en las relaciones sociales?

- Los Atributos Físicos definen el potencial físico de tu personaje: lo rápido que puede correr, cuánto peso es capaz de levantar, y el estado general de su salud.
- Los Atributos Sociales definen la habilidad del personaje para relacionarse y manipular a otros. Los Atributos Sociales afectan a su atractivo personal, el respeto que te tiene la gente, a la capacidad de tu personaje para inspirar o dirigir a otras

personas y su aguante emocional. Los líderes natos, los espías y los manipuladores deberían tener unos Atributos Sociales medianamente elevados.

- Los Atributos Mentales definen la capacidad mental de tu personaje. ¿Piensa rápido? ¿Es introspectivo? ¿Es listo? Un personaje con unos Atributos Mentales altos respondería afirmativamente a estas preguntas.



La idea general de tu personaje debe indicarte a qué Atributos dar prioridad.

Tu personaje comienza con un punto en cada Atributo. La prioridad que hayas escogido entre las diferentes categorías de los Atributos determina el número de puntos adicionales que podrás colocar en cada categoría. Tienes cinco puntos para distribuirlos entre los Atributos de la categoría primaria de tu personaje, cuatro para repartirlos en los Atributos de su categoría secundaria, y tres para dividirlos entre los Atributos de su categoría terciaria.

Cinco puntos es el máximo que puedes asignarle a un determinado Atributo. Si quieres más información sobre el significado exacto de los diferentes niveles de los diferentes Atributos, puedes consultar la sección de Atributos dentro de Rasgos de Personaje.

No te preocupes si no tienes suficientes puntos para que tus Atributos sean tan poderosos como desearías. Siempre puedes gastar puntos gratuitos en aumentar tu puntuación en un par de Atributos si sientes que es necesario.

### Tercer Paso: Escoger las Habilidades

Las Habilidades sirven para que podamos apreciar los conocimientos y capacidades de tu personaje, lo aprendido y lo innato.

Puntuamos las Habilidades de una a tres puntos. Esa puntuación representa la competencia de tu personaje en ese aspecto. La puntuación, normalmente añadida a un atributo, se utiliza para determinar cuántos dados debes tirar cuando tu personaje utiliza esa Habilidad.

A diferencia de los Atributos, tienes una puntuación inicial de cero en tus Habilidades.

Las Habilidades están divididas de acuerdo con su contexto de uso y ámbito.

- **Habilidades de Guerra:** están relacionadas con el combate y el ejercicio del poderío físico. Armas a Distancia, Jujutsu, Kenjutsu, Percepción y Proezas de Fuerza.
- **Habilidades de Vida:** están relacionadas con la supervivencia diaria y las relaciones personales. Las que permiten al personaje sobrevivir el día a día. Agilidad, Don de Gentes, Sigilo, Supervivencia y Vigor.
- **Habilidades de Conocimiento:** son aquellas que implican la aplicación práctica del conocimiento y el aprendizaje. Academicismo, Medicina, Naturaleza, Ocultismo, Pericia.



Todo Ninja tiene una afinidad natural a ciertas Habilidades. Esta afinidad se hace evidente por la facilidad con que un personaje aumenta sus *Habilidades Predilectas* a través de los puntos gratuitos y experiencia.

El jugador ha de seleccionar 5 Habilidades, las cuales se convertirán en Predilectas.

Tienes 12 puntos para repartir entre todas las Habilidades que prefieras, incluidas tus Habilidades No Predilectas. Tu personaje tendrá que invertir por lo menos un punto en cada una de las Habilidades Predilectas.

No se puede invertir más de la mitad de tus puntos en una de las tres ramas de habilidades.

### Especialidades

Los jugadores pueden querer que sus personajes cuenten con bastante experiencia en cierta área de una Habilidad. Las especialidades reflejan dicha experiencia. Durante la creación del personaje, el jugador recibe tres puntos de Especialidad. Cada uno ha de invertirse en una Especialidad diferente. La puntuación máxima de una Especialidad siempre será de tres puntos, y un personaje nunca podrá tener más de tres Especialidades asociadas a una Habilidad.

### Cuarto Paso: Niveles de Jutsu

Los Niveles de Jutsu simbolizan el conocimiento y aprendizaje de un personaje en cierto campo de los Jutsus. Hay tres tipos de Jutsus en los cuales un Ninja puede entrenarse:

- **Genjutsu:** Aquellos destinados a confundir los sentidos del oponente y utilizar la psique de tus enemigos en su contra.
- **Ninjutsu:** La mayoría de jutsus elementales, y los que requieren de Sellos, se clasifican en esta categoría, al igual que la mayoría de jutsus de curación.
- **Taijutsu:** Jutsus que trabajan y afectan el cuerpo de uno mismo o que describen técnicas de combate con el cuerpo o cualquier tipo de arma.

La puntuación en Nivel de Jutsu se utiliza principalmente para dos aspectos: Determinar el poder de un jutsu y si el personaje tiene el nivel suficiente como para dominarlo por completo, y para utilizar la puntuación en Nivel de Jutsu como reserva de dados para ciertas acciones de combate.

El jugador debe repartir 2 puntos entre los Niveles de Jutsu que prefiera.

Se debe escoger un Tipo de Jutsu predilecto, al igual que ocurría con las Habilidades, para establecer con qué Tipo de Jutsu es más afín el personaje. Debes invertir por lo menos uno de los dos puntos en tu Tipo de Jutsu Predilecto.

### Quinto Paso: Ventajas

No existen prioridades ni rangos en las ventajas. Toda Ventaja tendrá un número específico de puntos. Es posible aumentar ese número con puntos gratuitos.

### Méritos y Defectos

Los Méritos y Defectos sirven para "situar" a tu personaje en el mundo de **Naruto d10** y dotarlo de humanidad. Sirven para medir las virtudes y defectos de tu personaje, su ascendencia, si es miope, posee una segunda afinidad elemental o si en el fondo es un cobarde. Si quieres que un personaje comience a jugar con Méritos, debes adquirir Puntos de Mérito. Cada Defecto escogido de proporciona tantos Puntos de Mérito como su nivel. Estos Puntos de Mérito puedes gastarlos para comprar Méritos a tu gusto. Todos los Méritos y Defectos tienen una puntuación variable, pero jamás será superior a 5. Muchos Méritos y Defectos solo se pueden adquirir durante la Creación de Personaje. Más adelante un personaje se puede deshacer de algunos Defectos mediante el gasto de puntos de experiencia.

### Jutsus

Tras el entrenamiento de los personajes como Gennin, éstos dispondrán de Jutsus. Los Jutsus están divididos de acuerdo con el Tipo de Jutsu al que pertenecen. Tu personaje empieza conociendo los 3 Jutsus Básicos: Hengen No Jutsu, Bunshin no Jutsu y Kawarimi no Jutsu. Además, el jugador debe seleccionar siete jutsus para su personaje. Al menos tres de ellos deben pertenecer al Tipo de Jutsu predilecto del personaje. Cada Jutsu requiere un mínimo de Nivel de Jutsu y Chakra, y a veces también un mínimo de Habilidad para poder funcionar. Muchos necesitarán además un excelente manejo en otros jutsus para que el personaje pueda disponer de ellos. Si encuentras un jutsu que te gustaría que tu personaje manejase y resulta que estás corto en alguno de los Rasgos necesarios, siempre puedes gastar algunos puntos gratuitos para alcanzar los niveles necesarios.

### Sexto Paso: Retoques Finales

Ha llegado el momento de acabar de retocar tu personaje.

### Determinación

La Determinación sirve para describir cuán poderosas son las emociones de tu personaje, su empeño en conseguir sus ambiciones y su capacidad de autosuperación bajo circunstancias adversas. Los jugadores pueden utilizar la Determinación de sus personajes para controlar sus acciones cuando los eventos



Raiken

parezcan forzar una respuesta instintiva (como con algunos Defectos), para conseguir éxitos automáticos en una tirada crítica, para soportar algunos ataques mentales, y sobre todo, para soportar el esfuerzo mental que supone la realización de algunos Jutsus de alto nivel. Consulta el apartado de Rasgos para obtener más información sobre las reglas que rigen la Determinación. Tu personaje determina su Determinación inicial sumando su Compostura y su Voluntad. Puedes aumentar tu puntuación en Determinación mejorando los atributos que la componen.

### Chakra

El Chakra sirve para calibrar la conexión natural de un personaje con el chakra que recorre su cuerpo y habita el mundo de **Naruto d10**. La mayoría de los humanos normales posee un índice de Chakra de 1. Los ninjas de todas las Villas comienzan el juego con un índice de Chakra de 2. Podrán aumentar dicho índice con puntos gratuitos.

### Reserva de Chakra

Los sabios cuantifican el Chakra en unidades conocidas como motas. La Reserva de Chakra

de un personaje representa cuántas motas de Chakra es capaz de canalizar para sus Jutsus.

La Reserva de Chakra se calcula multiplicando el rasgo Chakra del personaje por ocho y sumándole su Determinación y el total de Niveles de Jutsu que posee el personaje. Las motas de chakra siempre variarán si uno de los modificadores que las forman varía. Por ejemplo, si alguien se sube la Determinación, las motas de chakra subirán respectivamente.

### Niveles de Salud

Estos niveles sirven para conocer las condiciones físicas de tu personaje, incluyendo el daño que acabe de recibir, por ejemplo, del mordisco de una serpiente gigante. También sirven para ver cualquier penalización impuesta en reserva de dados de tu personaje por cada nivel de heridas recibido. El personaje poseerá una cantidad de Niveles de Salud o Puntos de Vida (PV) igual a 10 + su puntuación de Resistencia multiplicada por 2.

### Equipo

El personaje comienza el juego con 2000 Ryou, la moneda del mundo de Naruto d10, que puede gastar en adquirir su equipo inicial.



## Puntos Gratuitos

Como hemos dicho anteriormente, dispones de 15 puntos gratuitos para redondear las puntuaciones de los Rasgos de tu personaje. Debes gastarlos todos, pues de nada valen una vez que la creación de personajes haya acabado. No es obligatorio gastarlos en un momento dado. Si consideras que la puntuación de uno de tus Rasgos es demasiado baja, puedes gastar puntos gratuitos para aumentarla un poco. Sin embargo, no todos los Rasgos son iguales. Cuanto más importante sea un Rasgo, más puntos gratuitos costará subir tu puntuación en él. El desarrollo de especialidades sólo puede conseguirse con puntos gratuitos. Existe una lista del coste en puntos gratuitos de cada punto en los diferentes Rasgos más adelante. Gasta tus puntos gratuitos de la forma que prefieras, pero piensa cuidadosamente antes de gastarlos, pues sólo dispones de 15.

## La Chispa de la Vida

Ha llegado el momento de hablar de esas cualidades de los personajes que no tienen nada que ver con la mecánica del juego. Aunque no es estrictamente necesario que tomes nota, tampoco te hará daño hacerlo. Medita sobre cada una de ellas después de la creación de personajes, y las sesiones que sigan. Algunas cambiarán con el tiempo, otras se irán reforzando. Estas son las cualidades que harán que tu personaje sea algo más que una colección de puntitos en una hoja de personaje.

### Apariencia

¿Qué pinta tiene tu personaje? ¿Cómo le afectan sus Rasgos? Si tiene cuatro puntos en Fuerza, dispondrá de una voluminosa musculatura. Si su Carisma es importante, eso quedará reflejado en su forma de hablar y moverse. Repasa los Rasgos de tu personaje, y considera cómo puedes utilizarlos para describirlo. Los Rasgos que has elegido quedarán reflejados en su apariencia, forma de vestir, de actuar y de hablar. ¿Se mueve con seguridad y mira con fijeza, o tiene un porte huido y una mirada esquiva? ¿Prefiere utilizar ropas cómodas y gastadas, o posee gustos más caros y refinados en el vestir?

### Particularidades

Todo el mundo tiene una serie de hábitos, anécdotas, intereses y aficiones exclusivos que definen y dan color y profundidad a su ser. Así también debe ser con tu personaje, si quieres que sea realista. Escribe algunas frases en la parte de atrás de tu hoja de personaje que lo definan en ese sentido. Sus particularidades pueden ir desde su negativa a beber cualquier sake que no sea el mejor, hasta la posesión de un par de botas de piel de tiburón, o los fervorosos rituales y plegarias con los que tu

personaje intenta aplacar a su dios. Siempre cabe la posibilidad de añadir más peculiaridades a medida que avance el juego, según se te vayan ocurriendo.

### Motivaciones

¿Qué es lo que motiva a tu personaje? ¿Por qué ha decidido librar una batalla contra cierta Villa? ¿Por qué arriesga constantemente su vida para salvar las de sus amigos? Aunque te parezca lo más lógico del mundo luchar contra la poderosa Villa de la Noche o contra la Nueva Akatsuki, probablemente la mayoría de Ninjas poseen ciertas motivaciones para intentar cambiar el estado de las cosas. ¿Habrá algo que empuje a tu personaje a querer redefinir el mundo de acuerdo a sus sueños y esperanzas? Una razón dramática, irresistible, puede proporcionarte un largo camino que recorrer y un papel que representar en tu partida. Quizá tu personaje pertenecía a una pequeña rama de un clan que fue destruida y ahora tu personaje busque venganza. Los motivos de tu personaje no estarán sólo orientados a la batalla, puede ser que quiera encontrar a un familiar perdido para reunirse al fin con él. Las motivaciones de tu personaje deberán responder a esta pregunta: "¿Por qué se dedica a realizar actos típicamente legendarios?", en vez de vivir una medianamente tranquila vida como ninja medio...

### Lazos Sociales

Los personajes no viven bajo un fanal. Piensa en la gente que rodea a tu personaje. ¿Siguen vivos sus padres? ¿Tiene un amor platónico... y correspondido? ¿Amigos? Son preguntas que deben ser respondidas para que tu personaje tenga un trasfondo consistente.

### El Preludio

El Preludio proporciona al personaje un contexto, un pasado. Es una sesión en la que el jugador y el Narrador preparan al personaje para sus momentos más importantes. En lugar de desarrollar un historial vital completo, habrá una puesta al día de los que ha ocurrido en años anteriores, un mosaico de viñetas vitales que tienen importancia en la vida del personaje.

### Ejecución del Preludio

Es importante que el jugador esté atento durante el prelude, pues se trata de una experiencia muy personal, en la que cada personaje recorre su propia historia personal. Algunos jugadores pueden desear compartir su prelude; por ejemplo, si sus personajes son amigos. En todo caso, lo mejor es que los preludios se lleven a cabo individualmente. El Narrador puede optar por ejecutar el prelude entre la sesión en la que el jugador crea su personaje y la primera sesión de juego, aunque si tienes que hacerlo durante una sesión, no te



preocupes por los otros jugadores. Déjales pasar un tiempo conociéndose, refinando sus personajes, discutiendo sus planes para la serie o comiéndose una pizza. Descuidos y prisas son enemigos del preludio.

Cuando representes el preludio, no le dediques demasiado tiempo a ninguna viñeta en particular. Preséntale las escenas a tu jugador, deja que tome algunas decisiones, y pasa a las siguientes. Puedes aprovechar la oportunidad para prefigurar algunos de los eventos de la

serie (quizá un enemigo recurrente) pero no te concentres demasiado tiempo en un solo acontecimiento. Es fácil atascarse un minuto relatóndole al personaje la jornada en que cumplió diez años. No te dejes atrapar por situaciones de este tipo; tu objetivo es conseguir que el jugador responda a una variedad de situaciones importantes en la vida de su personaje. Eso te proporcionará una visión panorámica de lo que es el personaje y permitirá al jugador representarlo con mayor perspicacia.

El preludio le brinda la oportunidad al jugador de explorar las reglas y el escenario; dale espacio para que pueda hacerlo a su gusto, e intenta evitar el combate. Si de todas formas surge una pelea, describe el resultado con sencillez; después de todo, no quieres matar al personaje por accidente antes de que empiece la partida.

El personaje puede cambiar de opinión sobre los Rasgos de su personaje como resultado de las decisiones y acciones llevadas a cabo durante el preludio; no habrá inconveniente si el concepto sale ganando. No permitas a tus jugadores que cambien de Rasgos con el objetivo de conseguir un personaje invulnerable. La idea es que el personaje posea matices, lo demás, sobra. Utiliza el preludio para explorar los Rasgos del personaje; ¿Posee un arma característica? ¿Tiene un enemigo poderoso? Si la respuesta es afirmativa, debes poner al tanto al jugador de cómo ocurrió.

El preludio tendrá la forma de una sesión de juego, pero debes permitirle al jugador que interrumpa y aporte ideas. Después de todo, se trata de su personaje, y es probable que no esté dispuesto a aceptar elementos o situaciones intolerables. El jugador forma parte del proceso.

## El Equipo

En el mundo de **Naruto d10**, las Villas mandan a sus ninjas a realizar misiones en grupos de 3 o 4 personas generalmente. El Equipo sirve como centro de la serie. Es el eje alrededor del cual gira la historia. Unos personajes se incorporan a él, otros se mueren, pero el Equipo permanece. Por su misma naturaleza, es extremadamente importante que los jugadores estén de acuerdo sobre el tipo de Equipo que deseen formar, pues eso afectará directamente a la dirección que tome la partida. Si un jugador decide que no le gusta su personaje en la segunda historia de la serie, no será demasiado complicado permitirle cambiar de personaje. Si los jugadores deciden que no les place la naturaleza de su Equipo, puede ser necesario cambiar la serie por completo.

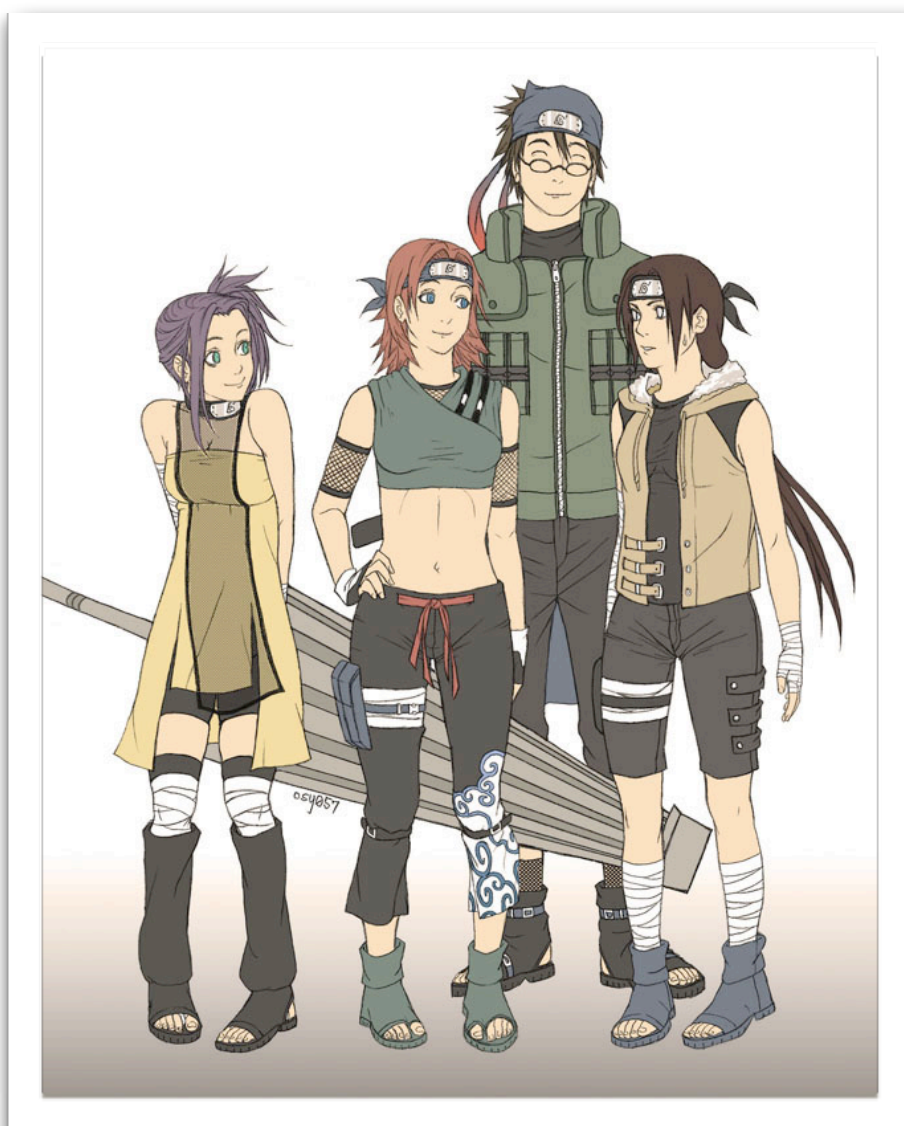
Para que un Equipo funcione, los personajes deben cooperar entre ellos. Esto no es lo mismo que decir que deben amarse sin reservas y estar de acuerdo en todo. Sería imposible. De hecho, es más interesante la existencia de



desacuerdos y conflictos: toda familia tiene sus problemas. Por otro lado, un Equipo no equivale a la suma de sus miembros, aunque sí contiene los objetivos comunes, motivaciones, enemigos y trasfondos de sus miembros.

Hay una serie de preguntas que los jugadores deben plantearse para constituir un Círculo. Los jugadores deben responderlas antes de crear a sus personajes o representar sus preludios, aunque pueden realizar algunos cambios con posterioridad. Lo importante es la existencia de un concepto de grupo cohesionado en el que cada personaje colabore.

- **¿A qué Villa sirve el Equipo?:** ¿A Konoha? ¿A la Noche? ¿Sus miembros son exiliados? ¿Hay parientes entre ellos?
- **El líder del Equipo (si es que lo hay):** ¿Cuándo no tienen un tutor a su cargo, quién toma las decisiones? ¿Quién dirige el grupo? ¿Cuál es el procedimiento de toma de decisiones?
- **¿Tiene el Equipo amigos o aliados?:** Además de su tutor y familiares, ¿hay otros Equipos amigos al Equipo de los personajes? ¿Quiénes son? ¿Hacen misiones con el Equipo?
- **¿Y enemigos?:** ¿Tiene el Equipo enemigos? ¿Quiénes son, y por qué acechan al Equipo? ¿Cuáles son sus motivaciones?



## SUMARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

### Proceso de Creación de Personajes

- Primer Paso: Concepto del Personaje

Escoge el Estilo de Ninja o Clan, la Naturaleza y la Afinidad Elemental del personaje.  
Anota los Bonos de Clan si los hay.

- Segundo Paso: Selección de Atributos

Comienzas con un punto en todos los Atributos.  
Puntúa las tres categorías: Físicos, Sociales, Mentales (5/4/3).  
Escoge Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.  
Escoge Rasgos Sociales: Presencia, Manipulación, Compostura.  
Escoge Rasgos Mentales: Inteligencia, Astucia, Determinación.

- Tercer Paso: Selección de Habilidades

Selecciona 5 Habilidades Predilectas.  
Escoge Habilidades (12; has de gastar por lo menos un punto en cada Habilidad Predilecta. No puedes invertir más de 6 puntos en una sola rama de Habilidades.  
Reparte 3 puntos en Especialidades, cada punto debe ser invertido en una Especialidad diferente.

- Cuarto Paso: Niveles de Jutsus

Selecciona 1 Tipo de Jutsu predilecto.  
Reparte 2 puntos entre Niveles de Jutsu; debes invertir al menos un punto en tu Tipo de Jutsu predilecto.

- Quinto Paso: Selección de Ventajas

Escoge Defectos y aplica los Puntos de Mérito conseguidos para comprar Méritos.  
Adquiere 7 Jutsus, empiezas con los 3 Jutsus Básicos aprendidos y no cuentan como parte de los 7 a elegir; por lo menos 4 jutsus deben pertenecer al Tipo de Jutsu predilecto.

- Sexto Paso: Retoques Finales

Chakra (2), Determinación (Compostura + Voluntad), Reserva de Chakra ( $[8 \times \text{Chakra}] + \text{Determinación} + \text{Total de Niveles de Jutsu}$ ).  
Tu personaje tiene una cantidad de Puntos de Vida igual a  $15 + (\text{Resistencia} \times 3)$ .  
El personaje comienza el juego con 2000 Ryou. Debe comprar su equipo inicial con ese dinero.

- Puntos Gratuitos

Los puntos gratuitos (15) pueden gastarse en cualquier momento durante la creación de personajes.

### Puntos Gratuitos

Rasgo	Coste
Atributo	4.
Habilidad	2 (1 si es Predilecta).
Especialidad	3 (2 si pertenece a una Habilidad Predilecta)
Nivel de Jutsu	5 (4 si es predilecto)(Con un máx. de 3 puntos en un mismo Tipo de Jutsu).
Mérito	1 Punto de Defecto.
Chakra	7.
Jutsu	4 (3 si es un Jutsu de un Tipo de Jutsu predilecto, la afinidad elemental no influye aquí).



## SUMARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

### Clan y Tipos de Ninja

El personaje puede escoger un Clan de entre los citados en el apartado de Clanes y Familias. Si tu personaje no pertenece a ningún Clan tendrá que escoger de entre estos tres arquetipos:

- **Ninja Guerrero:** Recibe un punto adicional a repartir en un atributo Físico y 2 puntos adicionales a repartir entre habilidades de Guerra.
- **Ninja Versátil:** Recibe un punto adicional a repartir en un atributo Social y 2 puntos adicionales a repartir entre habilidades de Vida.
- **Ninja Estratega:** Recibe un punto adicional a repartir en un atributo Mental y 2 puntos adicionales a repartir entre habilidades de Conocimiento.

### Arquetipos ( Naturaleza )

**Arquitecto:** Quieres dejar un legado duradero a tu paso por el mundo.

**Bizarro:** Quieres ser el centro de atención.

**Bravucón:** El poder da el derecho.

**Bufón:** La risa cura e instruye.

**Burócrata:** Las reglas evitan que el mundo se descomponga.

**Buscador de emociones:** Si no estás al límite, la vida carece de sentido para ti.

**Confabulador:** La materia gris prima sobre los músculos.

**Dolido:** Intentas olvidar lo que una vez hiciste o te pasó, miras al mundo buscando una oportunidad para arreglar ese sentimiento de culpabilidad que te martillea en la cabeza.

**Gregario:** Prefieres que otra persona maneje el timón.

**Hedonista:** Comer, beber y holgar, pues la muerte llega sin avisar.

**Juez:** Equilibrio, verdad y justicia son tus prioridades.

**Líder:** Eres la persona a la que todos recurren en tiempos de crisis.

**Mártir:** Estás listo para darlo todo por tus creencias.

**Parangón:** Luchas por ser el héroe noble ideal.

**Protector:** Eres un manantial de compasión.

**Rebelde:** Constantemente desafías a la autoridad.

**Sabio:** Utilizas la lógica y la deducción para resolver cualquier tipo de problema.

**Superviviente:** Soportas cualquier cosa que te depare el universo.

**Vengador:** Vives para vengarte algún día de esa persona... y harás lo que sea necesario para conseguirlo. No te importa nada que no sea tu objetivo.

**Visionario:** Tu visión del mundo va más allá de lo objetivo. Lo ves como debería ser.

### Salud

#### Valor de Resistencia

1  
2  
3  
4  
5

#### Puntos de Vida

18  
21  
24  
27  
30

#### Umbral de Heridas

3  
4  
5  
6  
7





## RASGOS

Los Rasgos sirven para detallar las capacidades de tu personaje, sus fortalezas y debilidades. Otorgando valores a estas cualidades, las aptitudes de tu personaje, e incluso su personalidad, quedan representadas en la estructura del juego, tal y como se describe en el capítulo Sistemas. Estas reglas y valores te permitirán desarrollar una buena idea sobre qué tipo de actividades son las que tu personaje va a dominar y qué actividades serán difíciles o incluso imposibles para él. Los Rasgos en **Naruto d10** son amplios, es decir, no hay muchos pero cada uno de ellos representan las aptitudes en una amplia área o en varios aspectos similares.

**Naruto d10** limita los detalles para que sea más fácil recordar lo que tu personaje puede o no puede hacer, o si posee o no una habilidad necesaria para actuar en una determinada situación.

El último capítulo hizo hincapié en el proceso de la creación de personajes; este capítulo es de gran ayuda también, pues contiene descripciones de muchos de los Rasgos que puedes escoger para tu personaje. La excepción se encuentra en los Rasgos mágicos, que describimos en el capítulo Jutsus y el capítulo Reglas de Jutsus.

### NATURALEZA

La Naturaleza es la descripción básica de la percepción del personaje de su interior, de su "alma". Ningún personaje se corresponde completamente con su Naturaleza, aunque siempre alguna de las Naturalezas que describimos a continuación nos va a servir para describir a tu personaje con bastante exactitud. La Naturaleza no contiene a tu personaje en su totalidad. Más bien es una especie de resumen de la perspectiva del mundo y la forma de reaccionar al entorno.

Mientras que la Naturaleza sirve para describir quién es tu personaje interiormente, nada tiene que ver con la fachada exterior de la que se vale para el día a día. La personalidad "exterior" queda al descubierto a medida que avanza el juego, mientras que la Naturaleza siempre está un poco solapada tras ella.

La Naturaleza es importante porque es una de las formas que tiene tu personaje de recuperar puntos de Determinación. Cada arquetipo de Naturaleza contiene los criterios necesarios para recuperar Determinación.

Los arquetipos que damos a continuación son una pequeña muestra de los rostros que a veces adopta la humanidad. Eres libre para trabajar con tu Narrador en la creación de más arquetipos.

#### Arquitecto

Estás muy interesado en la creación de valores duraderos, destinados quizá a un nuevo orden social, un reino, una obra de teatro o cualquier otro legado. El desorden y la podredumbre son tus enemigos. Deseas que el orden y el progreso sean los únicos resultados de tus esfuerzos. Si deseas con bastante fuerza cumplir con tu propósito, es posible que muchos otros acaben compartiendo tu sueño.

*Ganas Determinación cuando consigues un objetivo significativo.*

#### Bizarro

Eres el que destaca, ¡y mejor será que todos lo reconozcan! Tu ego lucha por el reconocimiento y la admiración de los otros (aunque acabes interesado en otro tipo de atenciones). Amas estar en el ojo del público, y nada te emociona más que hablar ante una muchedumbre enardecida. Aunque eres exuberante y estás lleno de vitalidad, a menudo la gente piensa que tu enfoque autocomplaciente te lleva a cometer errores de enfoque brutales.

*Ganas Determinación cuando tus hazañas sean particularmente impresionantes, terribles, o simplemente te sitúen en el centro de atención.*

#### Bravucón

En la vida hay ganadores y perdedores. Definitivamente tú eres un ganador. Refuerzas tu autoestima dominando toda situación, ya sea a través de la violencia física o la intriga política. Quizá te dé por proteger a los débiles; a lo mejor prefieres atemorizarlos. Lo cierto es que tú no toleras la debilidad en ti mismo. No conoces el significado de la palabra "miedo"; el fracaso no es opción para ti. Tampoco sabes lo que significa "discreción", pero el compromiso está en tu lista de valores.

*Ganas Determinación cada vez que hagas que alguien se retire.*

#### Burócrata

Las normas fueron creadas para algo. Tu principal preocupación es seguirlas. No importa lo difícil que sea la crisis, tú siempre sigues el procedimiento adecuado. Si la gente no obedece las normas, el desastre campará a sus anchas. Te agradan los procesos establecidos, pues para ti son la clave de la victoria. Tu estricta adherencia al método te impide en ocasiones ver opciones mejores que la tuya.

*Ganas Determinación cuando una crisis se resuelve siguiendo el procedimiento establecido.*

## Buscador de Emociones

No haces las cosas encaminado a un fin, sino al subidón que te produce el proceso. El riesgo es lo que da a tu vida un significado. El aburrimiento es la muerte. Las apuestas nunca están lo suficientemente altas para ti. Siempre que haya una actividad excitante, pagarás lo que sea para experimentarla. Las consecuencias de tus actos suelen ser bastante chungas. Acabarás perdiendo la cabeza.

*Ganas Determinación cada vez que te coloques en una situación peligrosa, salvándote.*

## Confabulador

¿Para qué matarte a trabajar si puedes hacer que alguien haga las cosas por ti? Manipulas a todos para que hagan lo que tú quieres. Tú avanzas en la causa coordinando los esfuerzos de otro y sembrando la discordia entre tus enemigos. Temes que otros hagan exactamente lo mismo contigo, por eso desconfías de todo el mundo.

*Ganas Determinación cuando consigues que alguien haga lo que tú quieres.*

## Crítico

Acostumbras a desvelar toda debilidad y defecto que encuentras, ya sea en una obra de arte, una organización, o en los hábitos de una persona. Destacando sus defectos les obligas a buscar la perfección. Lo haces por su propio bien, estén dispuestos a colaborar o no. A veces realizas tu trabajo con demasiada diligencia, convenciendo a alguien no sólo de que tiene un defecto, ya casi le obligas a pensar que es un inútil, por lo que con frecuencia la gente que te rodea acaba alejándose de ti.

*Ganas Determinación cuando destacas un fallo importante, que podría resultar desastroso si no se corrigiese a tiempo.*

## Explorador

La idea de encontrar lugares nuevos o perdidos, nuevas gentes y cosas (ya sean unas ruinas antiguas, un arma legendaria extraño o una lengua antigua) da significado a tu vida. Los descubrimientos son tu pasión, y dedicas gran parte de tus esfuerzos y tiempo a estar al día de todo lo que ocurre. La rutina y el lugar común te aburren sobremanera, y cada vez que descubres que alguien ha hecho un nuevo descubrimiento la envidia te corroe. Buscas incesantemente nuevos horizontes, algunas veces a costa del aquí y el ahora.

*Ganas Determinación cada vez que realizas un descubrimiento importante.*

## Gregario

Los líderes necesitan seguidores, y tú esperas órdenes. Llevar la voz cantante no es tu estilo. La rebeldía no está en tu naturaleza. De hecho, tu fuerza proviene de tu capacidad de cooperación con otras personalidades, siempre enfocada a un objetivo común. Sin embargo, aunque podrías seguir a tu comandante hasta los confines últimos del infierno, tiendes a carecer de la autoestima necesaria para cuestionar un acto tan suicida.

*Ganas Determinación si ayudas al Equipo a triunfar gracias a tu parte del trabajo.*

## Hedonista

La vida es demasiado importante como para desperdiciarla; lo mejor es pasarlo bien cuando sea posible. No te importa trabajar un poco siempre que cuando acabes haya algo de diversión. El placer es su propia recompensa, y tú compadeces a aquellos que se toman la vida demasiado en serio. Aún así, tanto interés en pasarlo bien puede llevarte a veces demasiado lejos.

*Ganas Determinación cada vez que te diviertes, y cuando diviertes a los que te rodean.*

## Bufón

La única defensa cuerda contra un universo que está loco es reírse de todo. La pena y el dolor son tus enemigos; el humor es tu arma. Haces el tonto para apartar la oscuridad y la desesperanza de las almas de tus amigos. Buscas una epidemia de sonrisas, pero a veces te pasas de la raya. Acabas distrayendo y enojando a los que querías entretener.

*Ganas Determinación cada vez que alivias la tensión general o le quites las penas a alguien.*

## Juez

Buscas resolver los problemas de otros actuando como mediador, árbitro o amigo. Te enorgulleces de la claridad de tus juicios y de tu capacidad de conseguir adhesiones. El conflicto y la discordia te horrorizan; sabes que siempre hay una opción en la que todos pueden estar de acuerdo. Tu mayor temor es realizar un juicio equivocado, por lo que siempre consideras hasta las más remotas opciones.

*Ganas Determinación siempre que diriges a otros hacia una resolución provechosa.*

## Líder

Has nacido para estar al mando. Eres el mejor organizador, y muchos están dispuestos a que los dirijas. Confías en tus propios juicios, y no tienes inconveniente en tomar una tarea y dale la forma que te parezca más práctica. Sólo hay





dos formas de llevar a cabo un trabajo, la equivocada, y la tuya. Aunque es posible que seas un maestro de la dirección, ignorar las sugerencias de todos puede acabar contigo.

*Ganas Determinación cuando los otros te siguen sin discutir tus decisiones.*

#### MÁRTIR

Estás siempre dispuesto a correr todos los riesgos y que otra persona o causa triunfe gracias a ello. Te exiges el doble que a los demás, y no esperas otra recompensa que el reconocimiento de tus esfuerzos. A pesar de todo el sufrimiento, tú aguantas, y te apoyas firmemente en el convencimiento de que lo que haces importa. En tu ciego deseo de estar siempre en la brecha, podrías sacrificarte por nada.

*Ganas Determinación cada vez que te sacrificas o sacrificas algo tuyo a favor de un objetivo superior.*

#### PARANÓN

Tienes una idea muy clara de lo que hay de noble y correcto en la naturaleza humana, y en consecuencia te esfuerzas en ser la personificación de esos ideales. Piensas que tus poderes son un gran don, y una tremenda responsabilidad, así que te sientes obligado a utilizarlos en la consecución de la justicia y el altruismo. Aunque aspiras a ser un modelo de conducta, no eres un Bizarro, la opinión de los demás no es tan importante como conseguir realizar buenas acciones. Algunos podrían pensar que eres un pretencioso, pero tú eres tu crítico más acerado. Eres completamente intolerante con las flaquezas humanas (especialmente las tuyas), y esa falta de aceptación podría sacarte de quicio cualquier día.

*Ganas Determinación cuando llevas a cabo una acción orientada al bien común.*

#### PROTECTOR

Siempre intentas ayudar a todos los que te rodean y que dependen de ti. No te ciegan los defectos de los otros; en todo caso valen para que tu afán de ayudar sea todavía mayor. Ganas fuerza cuando sabes que importas, que cargas con el sufrimiento del mundo. Con todo, nunca tienes a nadie que te apoye a ti.

*Ganas Determinación cada vez que encuentras pruebas palpables de que has ayudado a alguien.*

#### REBELDE

Eres el último librepensador. Seas el representante de una causa o simplemente el que lleva la contraria, siempre sigues tu propio camino. Si alguien quiere incorporarse a tu causa, bienvenido sea, aunque no se trata de algo indispensable para tu felicidad. Desafías a la autoridad en la teoría y en la práctica, también cuando estás de acuerdo con ella.

*Ganas Determinación siempre que desafías a la autoridad establecida.*

#### SABIO

Ves el universo como un acertijo que todavía nadie ha adivinado. Vives gracias a la lógica y la deducción; cualquier problema puede resolverse de forma racional. Tu objetivo es descubrir la verdad, comprenderlo todo. Sin embargo, tu gran interés en encontrar respuestas puede en ocasiones distraerte, pues te extravía con minucias y pierdes un poco la perspectiva.

*Ganas Determinación cuando un enfoque racional y metódico te ayuda a solucionar una situación.*

## Superviviente

Puedes soportar casi cualquier tipo de situación. No importa lo que ocurra, tú siempre perseveras. Jamás te rindes. No tienes tiempo para aquellos que se derrumban al primer síntoma de adversidad. De hecho, por tu propia seguridad, evitas formas lazos sólidos con otras personas. Saldrás adelante, no importa lo que ocurra; aunque haya que sacrificar a otros.

*Ganas Determinación cada vez que sobrevives a una situación difícil gracias a tu ingenio y perseverancia.*

## Tradicionalista

Crees que las soluciones para los problemas actuales pueden hallarse en los métodos

antiguos. El cambio constante destruye en lugar de crear. No todos los cambios son malos: puede que si sigues agarrándote tanto a las viejas fórmulas, no consigas las soluciones que tanto buscas.

*Ganas Determinación cuando uno de tus métodos clásicos resulta efectivo.*

## Vengador

Vives sola y únicamente para cumplir tu venganza. Dedicas tu vida a ella, por lo que no te rendirás ante nada hasta que no cumplas con ésta. Sacarás fuerzas de donde antes creías no tenerlas sólo para dar un paso más hacia tu objetivo. Puede que ese objetivo de acabe cegando y te haga cerrar tu corazón a los demás, llegando a no disfrutar jamás de la vida, corroído por el odio.

*Ganas Determinación siempre que das un nuevo paso que te acerca a tu objetivo final.*

## Visionario

Tienes un objetivo. Sólo tú lo ves con claridad, y es algo a lo que has dedicado tu vida. Puede que seas vidente o filósofo. Seas lo que seas, buscas algo concreto. Creas nuevas posibilidades viendo más allá de los límites de la imaginación convencional. Aunque siempre tienes ideas nuevas, a menudo tu mente está en otra parte.

*Ganas Determinación siempre que das un nuevo paso hacia tu objetivo.*

## ATRIBUTOS

Los atributos son los Rasgos más básicos de tu personaje. No definas a tu personaje basándote en las estadísticas; en lugar de ello, deja que el personaje defina a las estadísticas. En el mundo real, nadie tiene "un 4 en Presencia" o "Inteligencia 2". Sin embargo, para que los conceptos sean sencillos de manejar, debemos representarlos mediante número. Los Atributos y Habilidades son sólo abstracciones simplificadoras de algo bastante más complejo. Un personaje con cuatro puntos en Carisma puede ser vivaz, encantador, magnético o suave. Los Rasgos muestran lo que tu personaje puede hacer, pero no indican cómo es. Eso depende de cómo lo representes.

Los Atributos, aparte de clasificarse según el tipo, se pueden ordenar según su uso en Poder, Precisión y Aguante.





*Poder* es el grado de efectividad que tu personaje ejerce en otros y en sus entornos. Contra más alta la puntuación, más inteligente, potente e imponente es. *Fuerza*, *Presencia* e *Inteligencia* son Atributos de *Poder*.

*Precisión* es lo que mide la capacidad de tu personaje de interactuar con el mundo e influenciar a otros. Contra más alta la puntuación, más habilidoso, delicado e influyente es. *Destreza*, *Manipulación* y *Astucia* son Atributos de *Precisión*.

*Aguante* indica lo bien que el personaje soporta la influencia todo lo que pueda afectarle negativamente. Contra más alta la puntuación, más duro, terco o digno es el personaje. *Resistencia*, *Compostura* y *Voluntad* son Atributos de *Aguante*.

## Atributos Físicos

Los Atributos Físicos indican la fuerza bruta de un personaje, su constitución, agilidad y fortaleza. Los personajes que pelean bien, o que son atletas, tienen unos Atributos Físicos altos.

### Fuerza

*Abaka estaba encerrado en la cueva... le habían tendido una trampa. Se había separado de sus compañeros para cumplir la misión él solo... y ahora pagaba las consecuencias de su orgullo. La entrada de la cueva estaba bloqueada por las piedras, pero había una bastante suelta, quizá si se esforzaba la podría mover...*

Los puntos que asignas al Atributo de Fuerza del personaje indican su potencia bruta. Fuerza determina el peso que puedes levantar, llevar o empujar, e indica la longitud de tus saltos. Además, expresa la potencia con la que puedes golpear a otro personaje u objeto, así como el daño que puedes infligir en combate cuerpo a cuerpo. Al determinar este daño, sumas tu puntuación de Fuerza a la reserva de dados de daño.

### Destreza

*Masame vio con desesperación como el cilindro de cristal que contenía el pergamino estaba volando a 5 metros por encima de ella. Ese pergamino era su misión, ahora que lo había conseguido si se rompía todas las esperanzas de la villa se hundirían con ella.*

*No podía dejar que cayera y se rompiera. Masame concentró el chakra en sus pies y se lanzó al aire mientras el tipo encapuchado se reía desde el árbol donde había lanzado el cilindro.*

*Masame subió en el aire, ya casi lo tenía entre sus manos...*

El atributo Destreza determina la agilidad general del personaje. Expresa su capacidad física general, incluyendo la gracia, la velocidad, los reflejos, la coordinación motora y la agilidad.

## Resistencia

*Kaji llevaba ya 12 horas caminando por los desiertos del País del Viento. Tenía que huir de esos malditos ninjas de la Niebla y llegar a la Arena o su sentencia de muerte estaba firmada. Quizá encontrara pronto alguna ciudad... ¡o por lo menos agua! Eso era lo único que quería de momento, ya que perdió su mochila en su huida. Ahora lo único que necesitaba era aguantar, detenerse significaba morir.*

El Rasgo Resistencia refleja la capacidad del personaje para soportar las penurias físicas. Es una medida de la resistencia del cuerpo, la dureza y la adaptabilidad. Expresa el tiempo que tu personaje puede seguir esforzándose y cuánto castigo resistirá antes de sucumbir al trauma. Los Puntos de Vida de tu personaje son proporcionales a la puntuación de Resistencia de este, al igual que su Umbral de Heridas y sus puntos de Absorción.

## Atributos Sociales

Los atributos sociales describen la influencia, la fuerza de carácter y la apariencia de un personaje. A menudo definen también su interacción con otros seres, lo que puede ir desde la primera impresión hasta su capacidad de liderazgo o al tratamiento que da a sus semejantes en general.

### Presencia

*Kashir se acercó a la puerta y levemente la golpeó con sus nudillos. El hombre al que visitaba era un ninja de gran importancia...¿y si le cerraba la puerta delante de las narices? Él sólo era un gennin, ni siquiera se molestaría en recibirle...*

*La puerta se abrió, y un hombre de complexión robusta apareció.*

*- Maestro, soy un ninja de la Arena en misión urgente, espero no haberle molestado con mi aparición... - Kashir bajó la cabeza mientras decía esto, en señal de sumisión.*

*- Mmmm... Ya te estás quitando de mi puerta. - Kashir levantó la cabeza asustado, ¿había fracasado? - ¡Ahí solo conseguirás pillar un resfriado! ¡Jojojo! ¡Entra y cuéntame el motivo de tu visita!*

La Presencia sugiere el poder de la personalidad de tu personaje. El atractivo es solo parte de este Atributo. Se utiliza para caer bien y ganar la confianza de otras personas a través del atractivo personal. Refleja la seguridad o el talento social de los que dispones en tus relaciones sociales. La Presencia define el sentimiento que despierta tu personaje en la gente, su capacidad para conseguir que influir en los demás. También es el atributo principal que utilizan los Genjutsus para determinar el poder de una ilusión.

## Manipulación

- *¿Pero no entiendes que te están humillando? Tú eres mucho mejor que esos inútiles de la Hoja. Dime una cosa, ¿cuándo fue la última misión de rango A que te otorgaron?* - *Yatamaru miraba ahora al joven ninja con sus ojos fijos en los de él.*

*Kei tardó en contestar, parecía incluso avergonzado.*

- *Pues...- Kei negó con la cabeza.*

- *¿iNi siquiera te han dado nunca una misión de rango A!? - Yatamaru puso cara de gran asombro - ¡Esto no puede seguir así! ¡Te están desaprovechando!*

- *¿Y yo que quieres que le haga?* - *Kei estaba ya desesperado.*

- *Bueno...- Yatamaru se giró y se puso a mirar las montañas que surgían hacia el Oeste.- Quizá puedas venirte conmigo a la Villa de la Noche, pero deberías dejar tu villa hoy mismo claro...*

- *¿De verdad?* - *La cara de Kei se iluminó en un momento - ¡Pues ahora mismo me voy a preparar!*

*Kei se fue corriendo hacia su casa.*

*A Yatamaru se le dibujó una sonrisa en la cara.*

- *Bueno, ya solo me faltan dos ninjas más para llevar a cabo el sacrificio humano para mi señor...*

La Manipulación mide tu habilidad para influir en otras personas. Esta habilidad representa tu nivel de agresividad dentro de tu capacidad de persuasión, ya seas útil o descarado. Dentro de la Manipulación tenemos desde el liderazgo hasta la pillería, la astucia o el dominio. A nadie le gusta que le engañen, por lo que fallar una tirada de Manipulación tiene sus riesgos.

También es un atributo útil para los usuarios de Genjutsu, ya que muchas ilusiones utilizan la Manipulación para evaluar la eficacia de estas.

## Compostura

*Kanae corría por el bosque lo más rápido que podía. Los acontecimientos se repetían a una velocidad tan alta en su cabeza que no podía ni pensar. Iba con su equipo y de repente comenzaron a surgir explosiones de todos lados y ella solo había corrido y corrido desde entonces. Estaba aterrada.*

*De repente se dio cuenta de que una sombra la seguía entre los árboles, paralela a ella. Antes de poder hacer nada, la sombra se acercó a ella como un rayo negro y la tumbó al suelo.*

*Kanae se quedó en el suelo paralizada de miedo.*

- *Hola pajarito, parece que los Ninjas de Konoha son unos cobardes... pero si me cuentas qué es lo que transportaba tu equipo te dejaré volar.*

La Compostura es la capacidad para permanecer calmado y aparecer - y posiblemente estar - indiferente bajo situaciones difíciles. Tu personaje puede perder el control de sí mismo bajo el más leve insulto, colapsarse emocionalmente bajo una

humillación, o tener la sangre fría de parecer impasible ante el peligro y el horror. Este Atributo es una medida de fortaleza emocional, autocontrol y calma. Es ideal en líderes, moderadores y cualquier cuyos movimientos sean de interés público. La Compostura es vital para resistir la influencia y la presión social y cualquier coacción.

También es esencial para evitar cualquier tipo de Jutsu de control emocional; actúa como una verdadera defensa emocional.

La Compostura, junto con Voluntad, se utiliza para calcular la Determinación del personaje. También se añade a tu Destreza para determinar la Iniciativa de tu personaje cada turno, y resulta muy útil para resistirse a algunas ilusiones.

## Atributos Mentales

Los Atributos Mentales cubren la preparación de un personaje, su capacidad mental, su imaginación y su agilidad cerebral. Los individuos creativos e intelectuales poseen altos Atributos Mentales.

## Inteligencia

*Zaitetsu Nara estaba en una situación difícil.*

*Era su segunda misión y ya estaba enfrentándose contra ninjas de la Noche. Se escondió entre la maleza y se concentró.*

*Los 3 ninjas le estaban buscando, estarían ya cerca... tenía que hacer algo... ¡ya lo tenía!*

*Uno de los ninjas apareció en ese momento detrás suyo y le golpeó con una kunai. Zas!*

- *¿Un tronco?* - *Dijo el ninja de la Noche - ¿Pero qué coño..?*

*Una sombra había aparecido bajo sus pies y no se podía mover. Su cuerpo no respondía.*

*Liatzu, controlando el cuerpo del ninja, hizo que el cuerpo de este fuera al claro, y los otros dos ninjas bajaron.*

- *Karuto, ¿te encuentras bien?*

*La mano de Karuto se movió como indicando que le siguieran, y Karuto se internó en el bosque.*

*Los demás ninjas le siguieron...*

- *Je... - Liatzu sonrió... su estrategia había funcionado....*

*En cuanto los 3 ninjas se adentraron en la maleza, los Makabishi se activaron... ¡BOOM!*

*Adiós ninjas...*

La Inteligencia mide el potencial mental de tu personaje; memoria, retención, juicio, razonamiento e imaginación, así como la capacidad para encontrar conexiones entre piezas aparentemente inconexas de información, o para analizar ideas complejas. Es una habilidad muy valiosa para estrategias, estudiosos, eruditos y líderes.



## Astucia

*Azuyo caminaba por las cercanías de la Villa de la Hoja. El paisaje estaba compuesto esencialmente por maleza, colinas y bosques de coníferas a lo lejos. La falta de lluvia en los últimos días hacía que las ramas secas a sus pies crujieran. A Azuyo le encantaban los veranos en la Villa de la Hoja: Las celebraciones de verano, las inmensas praderas, las hojas secas, los charcos...*  
- Que ninjas más inútiles...

La habilidad para pensar sobre la marcha, bajo presión o estrés, sin dejar que te vean dudar. La Astucia define además lo acostumbrado que están los sentidos del personaje a estudiar el entorno, y reaccionar ante eventos. Podría significar darse cuenta de que la temperatura de una zona está bajando lentamente, o que una trampa está a punto de activarse. La Astucia incumbe los poderes de la percepción y la respuesta. Tu personaje podría ser olvidadizo, despistado, avisado o precavido. Este Atributo es útil para exploradores, charlatanes, atletas, tácticos y criminales.

## Voluntad

*Kento volvió en sí cuando estaba en medio de una calle. Lo último que recordaba era estar haciendo su guardia diaria por los alrededores de la Villa cuando de repente algo se abalanzó sobre él, vio unos ojos rojos y luego ya no recordaba más.*  
*Se puso a razonar. Seguramente alguien le había atacado, ¿pero luego qué había ocurrido? ¿Por qué no le habían matado?*  
*Kento se tomó un momento para situarse. Llevaba una katana en la diestra y una antorcha en la zurda. La Villa estaba ardiendo.*

La concentración y el aplomo para ver la voluntad de tu personaje cumplida. La capacidad de mantenerse concentrado en un objetivo, ignorar distracciones y resistir la tortura. La Voluntad es la defensa mental de tu personaje. Su convicción personal. Su claridad de visión y espíritu. Tu personaje distraerse fácilmente, incapaz de concentrarse, resuelto o cabezota. Este Atributo te ayuda a resistirte a ataques mentales provenientes de Jutsus. La Voluntad es útil para líderes, motivadores, guerreros, organizadores, atletas, y para todo el mundo en general.

(Nota: La Voluntad no se debe confundir con la Determinación. La Voluntad es la capacidad de concentración sobre la marcha. Piensa en ello como un propósito de largo-plazo, como un plan. La Determinación representa los altibajos a corto-plazo de tu personaje, su habilidad de realizar un esfuerzo extra durante un instante para poder superar desafíos. La Voluntad contribuye a formar el valor de Determinación).

## HABILIDADES

Los Atributos de un personaje sirven para medir su potencial bruto y sus aptitudes naturales. Sus Habilidades sirven para medir su entrenamiento, educación y el desarrollo de sus talentos.

### Especialidades

Cada Habilidad representa una zona bastante extensa del conocimiento. Con todo, a menudo el concepto de un personaje se enfoca en alguien que domina una sola faceta de la Habilidad.

Por ejemplo, un personaje podría ser un consumado espadachín pero no tan dotado con otras armas. Así mismo, los auténticos maestros en cierta Habilidad suelen destacar también en alguna materia, trascendiendo los límites humanos. Para reflejar esto las Habilidades tienen Especialidades.

Puedes comprar especialidades para tu personaje con puntos de experiencia a medida que transcurren las sesiones, o durante la creación del personaje. Un personaje nunca podrá tener más de tres especialidades basadas en una sola Habilidad.

Una Especialidad es como una extensión de la Habilidad, pero enfocándola en un aspecto de esta. Un personaje con Supervivencia 2 y 1 punto de Especialidad en "Terrenos Boscosos", normalmente tendría 2 puntos en supervivencia, pero dado que está especializado en "Bosques", cuando esté rastreando las regiones boscosas adyacentes a Konoha tendrá una reserva de dados de 3 puntos para tiradas de Supervivencia. Las Especialidades pueden tener un máximo de tres puntos.

Cada Habilidad tiene cinco Especialidades especificadas.

Las Especialidades no se superponen. Si alguien utiliza Jujutsu luchando borracho y utilizando lucha libre sumará la Especialidad con el valor más alto, y no las dos a la vez.

### GUERRA

Las Habilidades de Guerra son las orientadas a la supervivencia del personaje en el combate.

### Agilidad

Este talento engloba parte del entrenamiento físico del personaje, desde la escalada, deportes, carrera de fondo y salto de altura hasta las fintas y esquivas. En combate, la Agilidad es esencial para evadir los ataques enemigos.

*Especialidades: Ataques a Distancia, Ataques Armados, Ataques Desarmados, Caídas, Evadir Trampas, Saltos.*

## Jujutsu

Esta habilidad de combate cubre los estilos formales de todo el mundo, desde los que dependen más del poder que de la velocidad, hasta los basados en la agilidad. A no ser que se realice un Jutsu que lo indique, o que el personaje utilice un arma de Artes Marciales que lo indique, un personaje que use Jujutsu hará daño contundente.

*Especialidades: Arma (elegir arma), Lucha Libre, Patadas, Pelear Borracho, Puñetazos.*

## Kenjutsu

Esta Habilidad refleja la habilidad del personaje con armas de todos los tipos, desde espadas y lanzas hasta hachas, martillos, y todo tipo de armas exóticas relacionadas con el cuerpo a cuerpo.

*Especialidades: Arma (elegir arma), Armas Improvisadas, Defensa Total, Desarmar, Pelear con Dos Armas.*

## Kyudo

Comprende el uso del arco, abarcando desde el más pequeño hasta los más sofisticados arcos de guerra, reforzados con hueso y acero.

*Especialidades: Arma (Elegir Arma), Distancias Cortas, Entornos Boscosos, Emboscadas, Yabusame (Arquería a Caballo).*

## Shurikenjutsu

Es la habilidad de utilizar armas arrojadas sin ayuda mecánica.

*Especialidades: Agujas, Armas Improvisadas, Emboscadas, Kunai, Shuriken.*

## Vida

Las Habilidades de Vida engloban las habilidades que utiliza el personaje día a día para subsistir.

## Don de Gentcs

Es la habilidad que permite sentir y comprender los sentimientos de la gente, manejarte con perfecta soltura en situaciones sociales, participar en política, escalar posiciones en la sociedad, y manejar toda clase de subterfugios.

*Especialidades: Averiguar Intenciones, Detectar Mentiras, Extraer Información, Intimidación, Ocultar Información.*

## Percepción

Esta habilidad mide el nivel de percepción del personaje de sus alrededores. Se trata de un indicador general de lo detallado de la idea del

personaje de los objetos que le rodean, y abarca los cinco sentidos.

*Especialidades: Agudeza Visual, Jutsu Elementales (Elegir Elemento), Descubrir Emboscada, Oído Agudo, Olfato.*

## Vigor

El vigor permite a tu personaje combatir los efectos negativos del dolor, los climas extremos o las drogas. También para soportar cargas impuestas o la fatiga. Se podría utilizar también para salir adelante en un interrogatorio.

*Especialidades: Climas Cálidos, Climas Fríos, Resistir Drogas, Soportar Dolor, Vigilia.*

## Sigilo

El sigilo comprende la habilidad para evitar llamar la atención, moverse silenciosamente, seguirle la pista a alguien y evitar ser detectado en general. Las tiradas de sigilo se realizan normalmente como acciones enfrentadas contra la Percepción de otro personaje.

*Especialidades: De Noche, Emboscar, Esconderse, Robar, Seguir la Pista.*

## Supervivencia

Tu personaje saldrá airoso de cualquier expedición a cualquier tierra, por muy extraña que sea. Sabe dónde encontrar cobijo, comida y agua, cómo poner una trampa, prender una hoguera, y distinguir plantas y seres comestibles de los que no lo son. Esta habilidad es absolutamente esencial para subsistir durante un tiempo en los bosques. La supervivencia incluye la afinidad del personaje con los animales y su capacidad para domar, entrenar y manejar animales domésticos y salvajes.

*Especialidades: Buscar Comida, Eliminar Huellas, Encontrar Refugio, Peligros Naturales, Rastrear.*

## Conocimiento

Las Habilidades de Conocimiento engloban todas las que tengan que ver con el saber y la experiencia de uno, el talento que no esté enfocado directamente a la batalla.

## Academicismo

Los personajes con la Habilidad de Academicismo poseen conocimientos elevados y han profundizado en la historia, la geografía, la literatura, la filosofía, y en todo tipo de materias. Un nivel alto en Academicismo permite al personaje descifrar escrituras antiguas, identificar objetos y conocer muchísimos datos sobre las leyes físicas y las de los humanos.



*Especialidades: Enigmas, Geografía, Historia, Investigación, Objetos Imbuidos.*

#### Medicina

Esta Habilidad abarca todo el conocimiento relativo al funcionamiento del cuerpo humano y la curación de sus dolencias y heridas. Conocerás la diagnosis y el tratamiento de enfermedades, lesiones y sabrás producir emplastos y tónicos. La Medicina puede utilizarse tanto para curar como para hacer daño. Los personajes pueden valerse de ella para tortura, administrar venenos o incluso extender una plaga en una aldea.

*Especialidades: Amputación, Huesos Rotos, Enfermedades, Primeros Auxilios, Venenos.*

#### Naturaleza

Esta Habilidad abarca todo el conocimiento relativo a la naturaleza, los animales, seres y plantas que gobiernan el mundo de **Naruto d10**. Conocerás el comportamiento de ciertos animales, la peligrosidad de ciertas setas, y cuáles son las mejores plantas medicinales, entre otras muchas cosas

*Especialidades: Anatomía Animal, Árboles, Insectos, Plantas Medicinales, Veterinario.*

#### Ocultismo

Ocultismo representa la familiaridad del personaje, en cualquier grado, con todo lo sobrenatural. Sirve al personaje para saber datos sobre criaturas utilizadas en Invocaciones, cómo realizar los pactos con estas, conocimiento de criaturas de la oscuridad o de espíritus, entidades superiores y los muertos. Proporciona mayor comprensión sobre la naturaleza del chakra y sus propiedades, siendo esta Habilidad útil para la fabricación de objetos cargados de chakra. También sirve para estar al tanto de las diferentes sectas y herejías del lugar.

*Especialidades: Criaturas, Invocaciones, Leyes del Chakra, No Muertos, Supersticiones.*

#### Pericia

Pericia es la Habilidad que te permite llevar a cabo labores especializadas. Herrería, agricultura, curtido de pieles, joyería... todas estas tareas son ejemplos de Pericia. También se utiliza para reparar objetos, modificar marionetas o detectar los puntos débiles en una estructura, al igual que abrir cerraduras o montar trampas.

*Especialidades: Abrir Cerraduras, Estructuras, Marionetas, Reparaciones, Trampas.*

## DETERMINACIÓN

El Rasgo Determinación se calcula mediante la Compostura y la Voluntad de tu personaje. Este mide la confianza en sí mismo que tiene el personaje, su empeño y su soporte emocional. Una puntuación alta significa que estamos ante un individuo motivado y con alto autoestima, mientras que una puntuación baja es propia de individuos con poca perseverancia y confianza en sí mismos.

La puntuación de Determinación tiene un índice permanente, que refleja la fuerza total del personaje en ese Rasgo (señalado por los círculos en la hoja de personaje). Cada vez que es necesaria una tirada, la reserva de dados está basada en la Determinación permanente del personaje. La Determinación tiene también una puntuación "actual" o temporal, cuyos puntos indican las reservas del personaje. La expresión "gastar puntos" se refiere al acto de sacar puntos de la puntuación actual (marcados en los cuadrados de la hoja de personaje). La puntuación actual puede fluctuar mucho en el transcurso de la historia.

- 1 Punto** -> Débil.
- 2 Puntos** -> Tímido.
- 3 Puntos** -> Dubitativo.
- 4 Puntos** -> Inseguro.
- 5 Puntos** -> Seguro.
- 6 Puntos** -> Confiado.
- 7 Puntos** -> Determinado.
- 8 Puntos** -> Resuelto.
- 9 Puntos** -> Voluntad de hierro.
- 10 Puntos** -> Inquebrantable.

### Utilización de la Determinación

Cuando un personaje gasta Determinación, intenta sobrepasar sus propias expectativas para hacer algo extraordinario. Muchos Jutsus poderosos requieren del gasto de puntos de Determinación para su activación.

**Bono a una Tirada:** Puedes gastar uno de los puntos de Determinación de tu personaje para conseguir un bonificador de +3 dados a una reserva de dados. Solo puede utilizarse un único punto sobre una reserva de dados por turno, y el Narrador puede determinar que algunas tiradas no pueden modificarse de esta manera. Debes declarar que estás gastando Determinación de esta forma antes de realizar la tirada para la acción que deseas realizar.

**Reprimir Respuesta Instintiva:** Algunas veces, el Narrador puede hacer que tu personaje reaccione por instinto, ya sea por el miedo a una criatura no muerta monstruosa, la repulsión que produce una sangrienta mutilación o la lujuria que provoca una persona increíblemente atractiva. Tu personaje podrá resistir estos impulsos si gasta un punto de Determinación (aunque tal impulso puede reaparecer en ciertas circunstancias, por lo que tendrás que gastarte otro punto más).

**Utilizar Jutsus Poderoso:** La mayoría de Jutsus poderosos requerirán el gasto de uno o más puntos de Determinación para poder activarlo el efecto del Jutsu.

### Recuperar la Determinación

Los puntos de Determinación se recobran siempre que tu personaje tiene una oportunidad de descansar o recuperar la confianza en sí mismo. El Narrador será el árbitro último a la hora de determinar cómo y cuándo recuperará Determinación tu personaje. Los métodos siguientes son completamente opcionales, y estimulan la interpretación. La Determinación ganada deberá funcionar como recompensa por representar bien a tu personaje en la historia y no debería recuperarse muy fácilmente. La puntuación temporal de Determinación nunca superará a la puntuación permanente.

- Cada mañana cuando tu personaje se despierta, puedes realizar una tirada de su Atributo de Voluntad o Compostura. Un buen comienzo mañanero, digamos. Si la tirada tiene éxito, el personaje recuperará un punto de Determinación temporal.
- Si tu personaje lleva a cabo una acción que reafirma su Naturaleza, puede ganar entre uno y tres puntos de Determinación. La cantidad exacta

queda a la discreción del Narrador. Puede negar tu petición si siente que no es lógica, o si le parece que tu personaje lleva a cabo ciertas acciones sólo para conseguir Determinación.

- Tu personaje puede recibir un punto (o más) de Determinación si consigue un éxito especial, como rescatar a un amigo o descubrir cierto complot, o si tu personaje reafirma sus capacidades de algún modo, como sería el caso de derrotar un enemigo odioso.
- En lugar de recibir motas de Chakra por una acrobacia de dos o tres dados, puedes recobrar un punto de Determinación. Puedes consultar el capítulo de Sistemas para más detalles. El Narrador puede modificar esto si algún elemento importante de la historia queda comprometido.

### CHAKRA

El Chakra es el Rasgo que mide el nivel de sintonía de tu personaje con las energías místicas del mundo que le rodea. Los ninjas de academia y los humanos normales tienen un punto en Chakra. Los humanos normales generalmente no pueden sobrepasar esa puntuación sin un duro entrenamiento previo, a diferencia de los ninjas, que avanzan rápidamente en el manejo de su Chakra





interno. El Chakra de un ninja puede llegar hasta los 5 puntos con esfuerzo, y algunos ninjas muy veteranos sobrepasan ese número de puntos (6 o más). Sin embargo, esto es raro incluso entre los más veteranos ninjas, pues requiere un compromiso tremendo con el poder; el compromiso de los mejores guerreros y supervivientes.

### Motas de Chakra

La energía de la Tierra fluye a través de todos los seres. Los ninjas, sin embargo, tienen muchas más reservas que el ser medio, y son capaces de canalizar su Chakra para llevar a cabo hazañas. Para los ninjas, estas energías a menudo se manifiestan en forma de haces de luz, un aura espectral o hilos.

Durante hazañas particularmente fuertes. El poder de un ninja danza alrededor de su cuerpo, un manto de Chakra lo envuelve. Contra más motas de chakra gaste un personaje, mayor será el halo anímico que se forme a su alrededor.

Dicen los sabios que el Chakra se mide en pequeñas unidades, motas. Estas motas se gastan para dar fuerza a sus Jutsus y para aumentar sus capacidades físicas. La puntuación máxima de Reserva de Chakra del personaje es igual a (Chakra x 8) + su Determinación + la suma de su total de Niveles de Jutsu.

### Recuperando Chakra

Las motas del personaje, una vez consumidas, vuelven a él gradualmente. De esta forma un ninja tiene que economizar su Chakra, a no ser que quiera encontrarse rodeado de enemigos y sin reservas de chakra para realizar jutsus. Un ninja nunca podrá recuperar sus motas si se entrega a una labor extenuante (el combate, un trabajo duro, marchas forzadas, escaladas, etc.). Si está realizando actividades relajadas (dando un paseo, charlando con alguien, reconociendo una zona, etc.), las recuperará a un ritmo de cuatro por hora. Si se encuentra haciendo un reposo total las recuperará al doble de esa velocidad.

Los personajes de los jugadores pueden comenzar el juego con una reserva llena de motas de Chakra.

## MÉRITOS

Los Méritos son capacidades especiales o defectos que añaden individualidad a tu personaje. Se adquieren durante la creación de personaje o con puntos de experiencia durante el transcurso de una crónica.

Los Méritos en este capítulo están organizados alfabéticamente en tres ramas categóricas: Físicos, Mentales y Sociales. Algunos se aplican a los Rasgos básicos de tu personaje para mejorarlos en ciertas situaciones. Otros tienen prerequisites que deben cumplirse antes de poder adquirirse.

De igual forma, algunos Méritos dotan de penalizadores a las acciones del personaje.

Cada Mérito tiene un número de puntos (●) asociados. Estos puntos representan el número de puntos de Mérito que hay que invertir para adquirir el Mérito. Algunos Méritos permiten un rango de puntos (por ejemplo, ● a ●●●). Estos te permiten adquirir un nivel bajo del Mérito si es adecuado para el concepto de tu personaje, o puedes empezar con un nivel bajo e ir incrementándolo mediante puntos de experiencia.

Un personaje nace con algunos Méritos o los desarrolla a lo largo de su juventud, mientras que otros pueden adquirirse mediante esfuerzo y entrenamiento en la madurez. Los primeros solo pueden adquirirse durante la creación del personaje y así lo especificará en la descripción del Mérito. El segundo tipo puede obtenerse durante el juego mediante puntos de experiencia. Los puntos de Mérito han de adquirirse secuencialmente con puntos de experiencia. Has de comprar ● y después ●● antes de que tu personaje pueda tener ●●● o más.

## Méritos Físicos

### Amoebicstro (●●●)

**Efecto:** Tu personaje no sufre la penalización de -2 por usar su zurda en combate o cualquier otra acción; además, si el personaje divide su reserva de dados para realizar ataques con un arma secundaria que empuñe en su zurda, la penalización de cada tirada de ataque es igual al número de ataques a realizar. Es decir, si un personaje ataca 2 veces con cada arma (4 ataques en total), cada ataque tendrá un -4 a su reserva de dados, acumulable con otras penalizaciones.

### Atributo Legendario (●●●)

**Efecto:** Los personajes con este mérito tienen el potencial para alcanzar una fuerza, velocidad o resistencia inhumana. El personaje elige un atributo físico, en el cual podrá alcanzar una puntuación máxima de 6, en vez del límite de 5.

Este mérito puede escogerse durante la creación de personaje, por lo que se puede conseguir de esta manera que un personaje empiece con una puntuación de 6 en un atributo.

### Compás Interno (●)

**Efecto:** El personaje tiene un gran sentido de la orientación y gana un dado extra para realizar tiradas de navegación en barco o para hallar una ruta a través de una mazmorra. Puede orientarse poniendo como referencia los puntos cardinales simplemente haciendo una tirada de Inteligencia + Percepción a una dificultad estándar.



### Reflejos Rápidos (● a ●●●)

**Prerrequisitos:** Destreza ●●●.

**Efecto:** El personaje tiene unos reflejos superiores a la media de gente. Añade +1 a la Iniciativa por punto invertido en este Mérito.

### Resistencia de Hierro (● a ●●●)

**Prerrequisitos:** Resistencia ●●● o Voluntad ●●●.

**Efecto:** Tu personaje tiene una resistencia al cansancio y al dolor muy superior a la media humana. Cada punto elimina un punto de penalización al resistir los efectos de la fatiga y el dolor. Por ejemplo, un personaje con Resistencia de Hierro ●● puede ignorar hasta un penalizador de -2 provocado por fatiga. Este mérito también contrarresta las penalizaciones por heridas. Así, si tu personaje tiene Resistencia de Hierro ●●, cada Herida rebajará su penalización en 2.

### Enorme (●●●●)

**Efecto:** Tu personaje mide más de dos metros y pesa más de 90 kilos. Es un verdadero gigante. Su Fuerza máxima y su Resistencia máxima pasan a ser 6, pero su Destreza máxima pasará a ser 4. Además, ganará 3 niveles de salud adicionales.

**Lacras:** Tu personaje tendrá que apañárselas para encontrar objetos y vestimenta de su tamaño, ya que aplica un -2 al interactuar con objetos pequeños tales como un pincel o un shuriken.

*Disponible solamente durante la creación del personaje.*

### Estómago de Hierro (●●)

**Prerrequisitos:** Resistencia ●●.

**Efecto:** Tu personaje puede comer prácticamente de todo, bajo cualquier condición. ¿Leche cortada? No hay problema. ¿La carne verde de la nevera? No hay

problema. ¿El plato de ramen que se ha caído al suelo? Lo que no mata engorda. Podría perderse en medio de un bosque y vivir a base de cualquier bicho y raíces que encuentre con tal de sobrevivir – y sin efectos negativos. Añades dos dados a tiradas apropiadas de Supervivencia. Añades tres a Resistencia para resistir el hambre.

### Resistencia a la Enfermedad (●●●)

**Prerrequisitos:** Resistencia ●●.

**Efecto:** Tu personaje gana un +2 a su Resistencia para resistir infecciones y enfermedades. Su sistema inmunológico es especialmente efectivo contra infecciones, virus y bacterias. Seguramente pueda contar con una sola mano el número de veces que ha enfermado en la vida.

### Regeneración Superior (●●●●)

**Prerrequisitos:** Resistencia ●●●●.

**Efecto:** Las habilidades regenerativas de tu personajes son remarcables, permitiéndole recuperarse rápido de heridas que dejarían a muchos fuera de combate durante semanas.

Tu personaje se recupera de las heridas en la mitad de tiempo que otros. Un punto de daño se recupera en 10 minutos.

### Espalda Fuerte (●)

**Prerrequisitos:** Fuerza ●●.

**Efecto:** Tu personaje gana un +1 a tiradas relacionadas con levantar o transportar mucho peso. Puede levantar y llevar mucho más peso de lo que sugiere su cuerpo.

### Pulmones Fuertes (●●)

**Prerrequisitos:** Resistencia ●●.

**Efecto:** Tu personaje ha desarrollado la capacidad de aguantar la respiración durante períodos de tiempo moderados.

Al determinar cuánto tiempo puede aguantar tu personaje la respiración, añade 2 puntos a su Resistencia.

### Resistencia a las Toxinas (●●)

**Prerrequisitos:** Resistencia ●●●.

**Efecto:** Tu personaje gana un modificador de +2 a las tiradas para resistir los efectos de drogas, venenos y toxinas. Su cuerpo es capaz de soportar altos niveles de toxinas sin sufrir ningún efecto negativo. Seguramente jamás ha sufrido un caso de envenenamiento.

**Lacras:** A tu cuerpo le cuesta diferenciar las toxinas perjudiciales de las consumidas voluntariamente. Al personaje le es muy difícil intoxicarse, sea por alcohol, nicotina u otras drogas. Además, cualquier tipo de calmante reduce su efectividad a la mitad.

### Flexible (●)

**Prerrequisitos:** Destreza ●●●.

**Efecto:** Por el coste de 1 punto, el personaje es extremadamente flexible y capaz de realizar diversas proezas de contorsión.



Se añade 1 dado a las tiradas para trepar y a las tiradas de Agilidad y Sigilo en las que intervenga la flexibilidad del personaje.

### Visión Nocturna (●●)

**Efecto:** El personaje ha adaptado sus ojos para ver en la oscuridad. Niega cualquier penalizador por ausencia de luz. Los jutsus enemigos que creen oscuridad reducen sus efectos a la mitad (redondeando hacia abajo) cuando se trata de afectar a tu personaje.

### Armadura Natural (●●●●)

**Efecto:** Por alguna extraña razón, la piel de tu personaje es más dura de lo normal, protegiéndole mejor de los ataques. El personaje suma un +3 a su absorción de manera permanente.

*Disponible solamente durante la creación del personaje.*

### Doble Afinidad Elemental (●●●●●)

**Efecto:** Tu personaje ha nacido con la capacidad de controlar de manera natural un segundo elemento. El elemento escogido no debe de ser un elemento opuesto a su afinidad elemental original. El personaje podrá tener acceso a los Jutsus de elementos intermedios según la combinación de afinidades elementales que posea. Por ejemplo, si escoge Agua y Aire, podrá realizar jutsus de elemento Hielo. Con Tierra y Agua podría realizar jutsus de Madera.

### Potencial Elemental (●●●)

**Efecto:** El personaje es especialmente hábil con su elemento afín, pero a costa de los demás elementos. Al personaje le cuesta 2 EXP menos adquirir Jutsus de su elemento afín, pero los Jutsus de los demás elementos le cuestan 3 EXP adicionales. Esto no incluye los Jutsus de Clan.

### Reserva de Chakra Superior (●●●)

**Efecto:** El personaje posee una capacidad superior de contener chakra en su cuerpo. Cuando calcule su reserva de chakra, utilizará su Chakra x 10 en vez de su Chakra x 8 para realizar el cálculo final de motas de chakra.

### Méritos Sociales

#### Aliados (● a ●●●●●)

**Efecto:** Los aliados son la gente que estará dispuesta a ayudarte de tanto en tanto. Pueden ser compañeros, amigos, familiares o gente que debe a tu personaje un favor. Cada adquisición de este Mérito está dedicada a un tipo de aliado, independientemente de si está vinculado a una organización, sociedad o círculo. Ejemplos incluyen mercenarios, comerciantes, sabios errantes, ninjas de elevado poder o hasta un Gran Sapo. Para poder tener aliados de más de un tipo, necesitas comprar este Mérito múltiples veces, una por cada tipo de Aliado. Por ejemplo, tu personaje puede tener

Aliados (Anbu) ●●, Aliados (Comerciantes) ●●● y Aliados (Suna) ●.

Cada punto en un tipo de Aliado indica cuán fuerte es la influencia del personaje en ese grupo. Un punto significaría que puede pedir pequeños favores, como proporcionarte algo de información. Tres puntos otorgan favores considerables, como que te presten un refugio en territorio enemigo, o guiarte por una entrada secreta a una Villa.

El Narrador decidirá si una demanda de ayuda del jugador corresponde con su nivel de Aliados.

**Lacras:** Los Aliados no son autómatas, esperando a que el personaje les pida ayuda. Tienen sus propias vidas y problemas. Un aliado es una relación de doble sentido. Pedir un favor hace que tu personaje les deba una a sus aliados, y estos pedirán de vuelta estos favores cuando lo crean conveniente.

#### Inspirador (●●●●)

**Prerrequisitos:** Resistencia ●●●●.

**Efecto:** Tu personaje es capaz de motivar a otros en los peores momentos, renovando su coraje y determinación para soportar la adversidad.

Una vez por sesión, tu personaje puede inspirar a aquellos que estén a su alrededor para que redoblen sus esfuerzos. Haz una tirada de Presencia + Don de Gentes. Si la tirada tiene éxito, cualquier individuo en el bando de tu personaje regana un punto de Determinación gastado. El personaje no puede utilizar este Mérito en sí mismo, y no podrá utilizarlo en los mismos objetivos más de una vez por día.

#### Mentor (● a ●●●●●)

**Efecto:** Este Mérito otorga a tu personaje un amigo y mentor que le proporciona ayuda y consejo. El mentor de tu personaje actúa a favor del personaje, aunque el Narrador determina exactamente cómo. Un mentor usualmente ofrece consejo, permitiendo al Narrador utilizarle para poder guiar al personaje durante situaciones difíciles. Un mentor utilizará además sus habilidades e influencia para echar una mano a tu personaje, aunque lo más seguro que prefiera que su alumno supere los obstáculos por sí mismo. Un mentor podría dimitir si su alumno demuestra ser un inepto.

La cantidad de puntos invertidos en este Mérito determina el poder relativo, conocimiento y experiencia del maestro del personaje. Un punto indica un mentor con una o dos habilidades especializadas y algo de experiencia en los campos de interés de tu personaje. Dos puntos indican un mentor con un abanico de habilidades amplio. Tres puntos indicarían un mentor con años de experiencia en los campos de interés de tu personaje. Con cuatro puntos es un maestro de la materia, muy a tener en cuenta para todo el mundo al que le interese cierto tema. Cinco puntos muestran un personaje con un poder enorme y experiencia en mil batallas. Contra más puntos

invertidos en Mentor, más tiempo de su agenda invierte tu mentor en ti.

### Status (● a ●●●●●)

**Efecto:** Tu personaje tiene importancia, credenciales, autoridad o respeto dentro de la sociedad. Los puntos en Status representan este factor o la pertenencia del personaje a un Clan o Familia, y su posición social dentro de su jerarquía interna. El personaje puede ser desde un miembro común hasta un descendiente directo de la rama principal del clan. Cuando un jugador elige en su Ficha de personaje que su personaje pertenece a un Clan, debe asignar al menos un punto a este trasfondo para dejar claro este hecho, y qué relevancia tiene el personaje dentro del Clan. Con un solo punto el personaje podría pertenecer a la rama más baja de un Clan. Algunos le despreciarán y mirarán por encima del hombro, otros simplemente le aceptarán como un miembro más del Clan. Con tres puntos tu posición dentro de la jerarquía Ninja es más bien elevada, pero sin favores. Los demás Ninjas respetarán tus orígenes



nobles sin demasiadas excepciones. Con 5 puntos podrías pertenecer a la línea principal de un Clan de prestigio. Gozas del respeto incondicional de los demás Ninjas y tu familia podría tener poder y riquezas, además de influencia política.

*Disponible solamente durante la creación del personaje.*

### Apuesto (●● o ●●●)

**Efecto:** Tu personaje es excepcionalmente atractivo; las miradas se centran en él y las conversaciones paran cuando entra en una habitación. Por dos puntos, tu personaje gana un +1 a tiradas de Presencia o Manipulación relativas a utilizar su apariencia para entretener, persuadir o distraer a otros. Por tres puntos, tu personaje tiene una apariencia angelical. Consigue un modificador de +2.

**Lacras:** Contra más atractivo es tu personaje, más difícil es pasar inadvertido en público. Tu personaje será fácilmente reconocible, y atraerá todas las miradas en situaciones sociales.

*Disponible solamente durante la creación del personaje.*

### Lazo Kármico (●●●)

**Efecto:** El personaje con este mérito comparte una profunda relación de amistad o de amor con otra persona.

Este lazo añade un dado a todas las tiradas hechas para defender o ayudar a ese amor o al amado. Como siempre, es el Narrador el que decide cuando entra en juego este mérito.

Si la otra persona fallece, el personaje automáticamente pierde este mérito, pero puede adquirir de manera gratuita "Pasión Guía" con la supervisión del Narrador.

**Lacras:** El Lazo Kármico del personaje puede llegar a ser una carga para este en algunas ocasiones, o quizá actuar en contra del personaje.

### Rico (● a ●●●●●)

**Efecto:** El personaje, sea debido a una herencia, grandes dotes de ahorrador o comerciante, o por el simple hecho de pertenecer a una familia rica, posee más capital que la media de gente.

Por cada punto gastado en este Mérito, el personaje comienza a jugar con 500 Ryou adicionales.

**Lacras:** El dinero es un bien codiciado, y la persona que posea mucho será envidiada e incluso despreciada. Si el personaje no vigila bien sus espaldas podría encontrarse con más de un ladrón intentando sacar tajada.

*Disponible solamente durante la creación del personaje.*

### Ordinario (●● o ●●●●)

**Efecto:** Los personajes con la versión de dos puntos de este mérito no destacan físicamente en nada. El personaje es difícil de reconocer si se le busca entre una multitud, y es poco probable que alguien recuerde su cara



a no ser que el personaje haya hecho algo que llame la atención. Este factor añade un dado a cualquier tirada de Sigilo en las que intervenga el aspecto físico del personaje. También se aplicará a las investigaciones que se realicen al personaje. Con 4 puntos el personaje no es simplemente ordinario, sino que un aura de chakra de leve oscuridad le cubre. Todo aquél que interactúe con él puede encontrar que después han olvidado parte de lo ocurrido. Pueden recordar la conversación pero no con quién hablaron. Los bonos de la versión de dos puntos se doblan. Además, los que interactúen con él solo recordarán algunos detalles superficial si superan una tirada de Inteligencia + Chakra del personaje. La dificultad base en éxitos es de 6, reducida en 1 por cada detalle importante que tuviese el personaje o por cada encuentro con él. *Disponible solamente durante la creación del personaje.*

## Méritos Mentales

### Sentido Común (●●●●)

**Efecto:** Tu personaje es excepcionalmente pragmático y sensato, y usualmente puede hacerse cargo de decisiones importantes después de unos instantes de razonamiento.

El Narrador puede realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura por capítulo para tu personaje si este se está a punto de meter de lleno en una situación desastrosa, o si estás en un momento de la historia en el que te has quedado sin ideas. Si la tirada tiene éxito, el Narrador podrá señalarte los riesgos particulares de una decisión, o sugerir posibles acciones que tu personaje pueda realizar para volver a recuperar el hilo de la trama. El Narrador no está obligado a realizar la tirada de Sentido Común, es una ayuda, no un truco.

### Sentido del Peligro (●●)

**Efecto:** Ganas un modificador de +2 en las tiradas reflejas de Astucia + Percepción para detectar emboscadas, trampas y otros peligros ocultos. Este tipo de tiradas se realizan usualmente justo antes al primer turno de un ataque por sorpresa.

Tu personaje tiene un instinto de supervivencia bien desarrollado que le alerta de cualquier peligro inminente. Quizá posea un "sexto sentido" en cuanto a evitar problemas.

### Memoria Fotográfica (●●)

**Efecto:** Tu personaje tiene una memoria perfecta, siendo capaz de recordar vastas cantidades de detalles observados con una precisión alucinante. Normalmente no necesitarás realizar una tirada para que tu personaje recuerde algún hecho o experiencia pasada, a no ser que esté bajo presión (como en un combate). Bajo presión, tiene un modificador de +2 a su tirada de Inteligencia + Compostura o otra Habilidad relacionada (como Academicismo, para recordar algún dato) para

recordar algo. *Disponible solamente durante la creación del personaje.*

### Conocimiento Enciclopédico (●●●●)

**Efecto:** Tu personaje es una verdadera fuente de útil (y algunas veces inútil) información en una amplia variedad de temas. Normalmente siempre puede salir con una anécdota basada en algo que haya leído, escuchado o visto.

Puedes hacer una tirada de Inteligencia + Astucia cada vez que tu personaje esté en una situación o fenómeno fuera de sus experiencias habituales. Si la tirada tiene éxito, puede recordar alguna "historia" que haya escuchado sobre el tema. *Disponible solamente durante la creación del personaje.*

**Fallo Dramático:** Tu personaje "recuerda" algo acerca de la situación completamente incierto. El Narrador realizará una tirada de Inteligencia + Astucia a tu costa cuando un Fallo Dramático acerca de algo que hayas recordado sea posible.

**Fallo:** Tu personaje no recuerda nada relativo a la situación.

**Éxito:** Tu personaje recuerda un detalle o hecho que arroje algo de luz a la situación.

**Éxito Excepcional:** Tu personaje recuerda una cantidad de detalles útiles que proporcionan una gran ayuda.

### Instinto Táctico (●●●)

**Prerrequisitos:** Inteligencia ●●●, Astucia ●●●.

**Efecto:** El personaje tiene un conocimiento intuitivo sobre tácticas. Realizando una tirada de Inteligencia + Percepción a una dificultad estándar, el personaje, como si viese los dos bandos de al confrontación como si de fichas de ajedrez se tratase, inmediatamente puede ver todas las flaquezas y la división de poderes. Los éxitos extra en la tirada se convertirán en una reserva de dados que pueden utilizarse como bonos a diversas tiradas durante la confrontación, generalmente a acrobacias, siempre a decisión del Narrador. También es posible que el Narrador especifique algunas ideas o estrategias a seguir contra ese objetivo.

### Pasión Guía (●●●)

**Efecto:** Los personajes con este mérito viven por una causa atada a su Naturaleza (generalmente Arquitecto, Visionario o Vengador).

La causa puede ser de cualquier tipo, desde devolver la gloria a una Villa caída, matar al asesino de tu amada o convertirse en el mejor ninja de tu clan.

Cuando el personaje emprenda una acción directamente ligada a su meta, el personaje añade un dado a las tiradas relativas. El Narrador decide si las tiradas y la situación tienen realmente que ver con la meta del personaje.

Si el personaje consigue su objetivo final, perderá este mérito y ganará 6 EXP.

## DEFECTOS

### Defectos Físicos

#### Mudo (●, ●●● o ●●●●)

**Efecto:** Los personajes mudos no pueden hablar o realizar sonidos vocales de ningún tipo. Sus jugadores podrán hablar para describir sus acciones, pero no podrán comunicarse verbalmente mediante su personaje sin utilizar escritura, algún Jutsu como una ilusión. Por tres puntos esta limitación no tiene ninguna base fisiológica. Tu personaje puede haber perdido el habla después de algún trauma por ejemplo. Si su personaje vuelve a hablar, este debe deshacerse de este Defecto y de los puntos otorgados por él. La versión de cuatro puntos incumbe daños reales en las cuerdas vocales.

#### Tuerto (●●)

**Efecto:** Tu personaje perdió un ojo durante algún episodio de su vida. Esto impone una penalización de -1 dado a tiradas de Percepción que tengan que ver con la vista, e incrementa la dificultad de los ataques a distancia en uno.

#### Debilidad Solar (●●, ●●● o ●●●●●)

**Efecto:** Tu personaje encuentra la luz del sol incómoda y hasta perjudicial. Sufre quemaduras horribles con una exposición moderada al sol. Este defecto es muy común entre los albinos. Un personaje con la versión de dos puntos sufre una penalización de -1 a todas sus tiradas cuando está en exposición directa al sol, y sufre un nivel de daño no absorbible por cada hora al sol. Los personajes con la versión de tres puntos incrementan la penalización a -2 y reciben daño cada 30 minutos. La versión de cinco puntos de este Defecto rara vez se ve. La penalización pasa a ser de -3 y se recibe daño cada minuto. Los personajes que se cubren bajo pesadas capas de ropa o bajo un cielo nublado no sufren penalización, y doblan el tiempo antes de recibir daño. La versión de cinco puntos recibirá daño cada 5 minutos.  
*Disponible solamente durante la creación del personaje.*

#### Regeneración Lenta (●●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto se recuperan de una herida a la mitad de velocidad que el resto de la gente. Eso puede ser un gran problema en un mundo de violencia y guerras como el de **Naruto d10**.

#### Arma Exclusiva (●●●)

**Efecto:** El personaje está acostumbrado a luchar exclusivamente con un tipo de arma concreta y su habilidad empleando cualquier otra será mucho menor. Aplicará un -2 a cualquier tirada de ataque o parada cuando blanda un arma que no sea el arma escogida por el personaje cuando escogió este Defecto.

#### Sistema Inmunológico Débil (●●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto tienen un tiempo difícil por delante cuando se enfrentan a una enfermedad. El personaje añade 2 a la dificultad para resistir los efectos de una enfermedad.

#### Vulnerable al Dolor (●●●●)

**Efecto:** El personaje no es capaz de resistir el dolor físico, que le aterra y perjudica excepcionalmente. Dobla los penalizadores por heridas y por fatiga.

#### Reacción Lenta (● a ●●●●●)

**Efecto:** Al personaje le cuesta pensar en momentos de estrés. Por cada punto cogido de este Defecto, el personaje resta uno a su Iniciativa.

#### Atributos Disminuidos (Variable)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto tienen cuerpos más débiles, lentos o sanos que el resto de la gente. El personaje recibe tres puntos de Méritos por cada punto de Atributo que omita en la creación de personaje.  
*Disponible solamente durante la creación del personaje.*

#### Sentido Disminuido (Variable)

**Efecto:** El personaje ha perdido sensibilidad en uno de sus sentidos. En el caso de una pérdida parcial, el personaje añade un punto a la dificultad de tiradas relacionadas con ese sentido. La pérdida parcial de un sentido otorga tres puntos de Méritos por el oído o la visión, y dos puntos por el resto de sentidos. Reduce este bono en uno si el personaje tiene acceso a Jutsus que contrarresten estas penalizaciones, como técnicas oculares o de olfato. La pérdida total de un sentido provoca que cualquier tirada relacionada sea un fallo automático.

#### Negado en..... (●●●●●)

**Efecto:** Tu personaje es un negado en uno de los tres tipos de Jutsus. Realmente tiene muchos problemas para incrementar sus habilidades en ese campo. El personaje escoge un Tipo de Jutsu: Taijutsu, Genjutsu o Ninjutsu. Le cuesta el doble de puntos de experiencia subir niveles en ese Tipo de Jutsu.

#### Regeneración De Chakra Lenta (●●●)

**Efecto:** Por alguna razón, el personaje no regenera su chakra debidamente. Le cuesta el doble de tiempo recuperar su chakra.

#### Reserva de Chakra Inferior (●●●)

**Efecto:** El personaje no puede contener en su cuerpo tanto chakra como el resto de Ninjas. Al calcular su Reserva de Chakra, utilizará su Chakra x 6 en vez de su Chakra x 8 para calcular esta.



## Defectos Sociales

### Secreto (● a ●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto protegen un secreto personal que podría resultar humillante o peligroso si saliese a la luz. El valor del Defecto depende de la severidad del secreto. Por un punto, podría ser algo muy inconveniente o humillante, como ser un hijo bastardo. El honor y la reputación del personaje podría sufrir, pero la cosa no llegaría a más. Por dos puntos, el secreto es más serio y podría conducir a una represalia si sale a la luz. Los criminales que han huido dejando atrás sus crímenes tienen este nivel de Defecto. Los secretos de tres puntos son mortales. Si ciertas personas se enteran, le costaría la muerte al personaje, o un destino aún peor. Los traidores y los que cometen los más atroces actos poseen este nivel del Defecto.

### Enemigo / Rival (● a ●●●●●)

**Efecto:** El personaje se ha ganado la enemistad de un individuo o grupo. Este Defecto funciona como un contrapuesto del Mérito Aliados, con su correspondiente tasa de valor por punto, asociada al poder de los enemigos del personaje. Por ejemplo, dos enemigos equivalentes al personaje inicial significarían dos puntos de Defecto. Con cinco puntos, el personaje podría estar enemistado con una Villa entera, un Kage, Akatsuki o un demonio. La diferencia entre Rival y Enemigo es que el primero es un individuo perteneciente a la facción del personaje. El nivel de enemistad se mantiene, pero los personajes no podrán actuar de manera agresiva al descubierto sin represalias o castigos de sus superiores. Además, un rival suele ser más retorcido, alguien que no puede vencerse solo con fuerza bruta.

### Pervertido (●● o ●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto hacen que el resto de gente se sienta incómoda ante su presencia. No es que sean necesariamente feos o rudos, pero exhalan una inconfundible aura de amenaza que incomoda a los que están a su alrededor. Por dos puntos, este Defecto añade un punto a la dificultad de todas las tiradas sociales del personaje que no se basen en la intimidación. Por tres puntos, esta penalización incrementa a 2. En general, los personajes con este Defecto deben esperar que la gente desconfíe de ellos pese a que no haya justificación para ello.

### Pobre (● a ●●●●●)

**Efecto:** Justo lo contrario que el Mérito Rico. Por cada punto en Pobre, el personaje comienza el juego con 200 Ryou menos.

### Poco Agradado (●● o ●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto no han tenido suerte en la vida en cuanto a belleza. Son feos, y eso les pasa factura al actuar en sociedad. Este Defecto es un opuesto al Mérito de Apuesto, solo hay que cambiar los bonificadores por penalizadores.

### Prepotente (●● o ●●●●)

**Efecto:** El personaje se cree superior al resto de gente y no lo esconde. Con la versión de 2 puntos, aplicará un penalizador de -1 a cualquier tirada social que requiera algún atisbo de humildad. Con la versión de 4 puntos, el personaje aplicará un -2, pero además perderá un punto de Determinación cada vez que le humillen o le dejen en mala posición.

### Tozudo (●●●)

**Efecto:** El personaje se comporta de una manera orgullosa y poco madura en cuanto a decisiones. Cuando hay trazar un plan o elegir una ruta de acción, el personaje tiene a negarse a oír cualquier otro plan o a considerar las demás opciones. Si el personaje ha decidido algo y el grupo quiere hacer otra cosa, el personaje tendrá que mantener su decisión a toda costa a no ser que gaste un punto de Determinación.



## Defectos Mentales

### Locura (● o ●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto sufren la maldición de la locura. Quizá vieron algún horror a temprana edad, una matanza o una escena que los marcó, o quizá no haya motivo para ello. El caso es que la mente de un personaje con Locura tiene frecuentes accesos de debilidad. El personaje ha de elegir entre una de las siguientes locuras:

- *Depresión:* Observar o experimentar dolor o estrés emocional sobrepasa al personaje, causándole un desmorone moral que le deja incapaz de actuar.
- *Glossolalia:* Bajo estrés, el personaje empieza a hablar en voz muy alta, a gritos ininteligibles, durante el resto de la escena. Solo los Jutsus más poderosos podrán entender lo que el personaje berrea, asumiendo que tengan coherencia.
- *Histeria:* Bajo estrés, el personaje sucumbe a una ira ciega, atacando a todo lo que se mueve o destrozando su entorno.
- *Sadismo:* Solo con la menor provocación, el personaje se comporta de una manera tremendamente cruel. El personaje perderá toda compasión mientras dure su ataque de locura.
- *Doble Personalidad:* El personaje tiene una segunda personalidad que se manifiesta de tanto en tanto y en los momentos más inoportunos. Esta personalidad tiene una Naturaleza diferente a la del personaje original.
- *Bipolar:* El personaje está continuamente pasando de un estado de depresión total a uno de alta euforia en un corto período de tiempo.
- *Apatía:* El personaje carece de motivación, entusiasmo o emoción. Generalmente es indiferente a todo y tiene una falta de ambiciones destacable.

Es posible suprimir los peores efectos de la locura del personaje durante una escena al coste de un punto de Determinación. Los efectos de la Locura del personaje en mecánica de juego quedan a disposición del Narrador, pero el personaje probablemente tendrá un penalizador de 2 dados a sus tiradas sociales con personajes que no compartan su locura. El personaje consigue 3 puntos por la primera locura, +1 por cada locura adicional.

### Megalómano (●●● o ●●●●●)

**Efecto:** El personaje tiene que ser el mejor en todo. Si alguien dice que es mejor en una cosa, él intentará demostrarle lo contrario. Si alguien se quiere infiltrar en el campamento enemigo, el personaje dirá que él sería más adecuado para tal acción. Si el personaje ve que realmente no es mejor en algo que otra persona, estará de mal humor durante varias horas o hasta que demuestre que es mejor en

otra cosa y así calmar su conciencia. Por tres puntos, la megalomanía del personaje solo se centra en el combate. Por cinco puntos abarca cualquier campo.

Este Defecto funciona como Tozudo, pero a un nivel menor y sin tener que gastar Determinación. Simplemente será interpretativo. Además, cada vez que el personaje no pueda demostrar que es mejor en algo, durante varias horas aplicará un penalizador de -3 a toda tirada social excepto a intimidación, ya que su mal humor y su rabia le impiden relacionarse con los demás de buena gana.

### Amnesia (●, ●● o ●●●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto sufren grandes lagunas en su memoria. Por un punto, el personaje ha olvidado alguna etapa importante de su vida (como la infancia) o un evento importante de su vida (una atrocidad cometida o sufrida). Por dos puntos, el personaje no recuerda nada de un largo periodo de su vida. Por cinco puntos, la amnesia es recurrente e impide al personaje acordarse de algo sucedido el día anterior. El personaje todavía conserva memoria, pero no puede acceder a ella. Estos personajes pueden retener fragmentos de memoria anteriores al momento en que comenzó su amnesia. Adicionalmente, la amnesia recurrente impide al personaje aprender nuevas habilidades y talentos a no ser que pueda aguantar durante todo su entrenamiento despierto.

Los personajes con Amnesia tienen todos su Talentos y capacidades, aunque a veces no saben lo que pueden llegar a hacer y por seguro no recuerdan cómo lo aprendieron. Igualmente, podrían encontrarse a antiguos amigos y enemigos, cuyas caras le resultarán familiares, pero les costará diferenciar si este conocido era antiguamente amigo o enemigo.

### Supersticioso (● a ●●●)

**Efecto:** El mundo de **Naruto d10** está teñido por el chakra y su poder. Por ello, muchísimos acontecimientos no encuentran fundamento en las leyes físicas y se tiende a recurrir a la superstición para explicarlos. A veces esto puede ser necesario, pero otras veces esta creencia puede ser excesiva. Los personajes con este Defecto tienen una idea errónea o fanática sobre algo importante. Quizá esta creencia tuvo sus bases coherentes hace ya mucho tiempo, pero ya no tiene fundamento.

El valor de este Defecto depende en lo radical de las creencias del personaje. Por un punto, la creencia es simplemente inconveniente. El personaje puede creer que los espíritus de los caminos atacan a los viajeros que van en línea recta por ellos, o que un animal de granja es inherentemente impuro e imposible de consumir sin perjudicar el alma de uno. Con dos puntos, la superstición llega a ser perjudicial para uno mismo (o para otros que la crean). Los personajes pueden creer que una bellota



especial repele a los lobos, o que cierta planta sagrada lo cura todo cuando realmente no hace nada. La versión de tres puntos incumbe el daño a otros. Los personajes podrían creer fervientemente que el fin del mundo está cerca a no ser que sacrifique a cincuenta vírgenes antes de que acabe el año, o que todos sus enemigos han de morir de la forma más horrible posible para complacer a su dios. El ejercicio de esas creencias puede traer al personaje muchísimos problemas. Los personajes que renuncien a su fe deben eliminarse este Defecto con experiencia.

#### Vicio (● a ●●●)

**Efecto:** El personaje sufre una carencia moral, un pecado particular o alguna desviación que le tienta por encima de los demás. Un guerrero de gran valor puede albergar un terror oculto contra los muertos vivientes. Un monje humilde podría sucumbir a los placeres carnales. Un personaje de gran convicción podría hundirse en un mar de dudas en una posición de liderazgo, alguien de gran compasión podría guardar un gran rencor sobre un grupo de gente. En situaciones relevantes al vicio escogido, el personaje pierde dos dados a tiradas relevantes para resistirse a la tentación. Cada Vicio diferente otorga un Punto de Mérito.

#### Adicción (● a ●●●●●)

**Efecto:** Los personajes con este Defecto sufren una adicción a alguna sustancia, sin la cual se sienten impotentes. Por un punto, esta sustancia es relativamente fácil o legal de conseguir, de tal manera que el hábito no podría llevar al personaje a la banca rota ni a autodestruirse. Ejemplos incluyen el alcohol y el tabaco. Por dos puntos, la adicción es más seria, rara o con efectos más perjudiciales. Opio o alguna planta o seta especial se incluirían aquí. Con tres puntos la adicción es cara y/o peligrosa, como una droga dura. Añade uno al valor de la Adicción si el personaje no puede sostener los costes de su obtención. Añade dos si no se puede permitir ni una sola dosis y debe recurrir al robo para reunir dinero y adquirir la droga en cuestión. Los efectos de cada droga o de la adicción dependen del Narrador, pero seguramente incluirán penalizadores, daño o tiradas para permanecer consciente.

#### Pesadillas (●●●)

**Efecto:** Un personaje con este Defecto experiencia horribles pesadillas cada vez que duerme. Puede haber experimentado un trauma personal, haber sido sujeto a un Jutsu con consecuencias mentales importantes o quizá se atormenta por un acto del pasado. De todas maneras, encuentra poco reposo en el sueño y añade 1 a la dificultad para recuperar Determinación con Voluntad o Compostura cada vez que se despierta. Si la tirada para recuperar Determinación falla, el personaje pierde un punto temporal de Determinación y es

abrumado con paranoia y temblores durante el resto del día, resultando en una penalización de un dado a todas las tiradas no reflejas.

#### Pacifista (●●● o ●●●●●)

**Efecto:** Aunque con una intención noble, el pacifismo en un mundo tan violento como el de **Naruto d10** significa grandes riesgos. Aquellos que no combatan deberán buscar protectores que no pongan tantas objeciones a la violencia. Por tres puntos, un pacifista restará 1 dado a todas sus tiradas de ataque. Incluso luchar batiéndose en retirada o la defensa propia acarrearán esta penalización, a medida que la naturaleza pacífica del personaje lucha contra las acciones de este. Los personajes con la versión de cinco puntos no atacarán a nadie sin el gasto de un punto temporal de Determinación para sobreponerse a su aversión durante el resto de la escena. Incluso con el gasto de Determinación, aplicarán el penalizador de -1 dado a sus ataques.

#### Fobia (● a ●●●●●)

**Efecto:** El personaje siente una tremenda fobia hacia un grupo de criaturas en especial. Podría tratarse de arácnidos, serpientes, roedores o incluso muertos vivientes. El caso es que el miedo le puede al personaje cuando se encuentra cerca de ellos. Por cada punto en Fobia, el personaje tiene un penalizador de un dado a cualquier tirada relacionada, como combatir con la criatura. A partir de los 3 puntos, el personaje debe gastar un punto temporal de Determinación para no salir huyendo de un combate, quedarse temblando en el suelo o quedar paralizado. Este mérito se puede comprar varias veces por cada Fobia diferente.

#### Ingenuo (●●●)

**Efecto:** Si tu personaje ve algo con sus propios ojos se lo cree. Esto no estaría tan mal si no existiesen las ilusiones. A tu personaje le cuesta mucho convencerse de que algo que percibe no es real, y en mecánica de juego restará 2 dados a cualquier tirada relativa a resistirse a una ilusión.





# JUTSUS

Adaptación de las reglas de Encantamientos de **Exaltado** para **Naruto d10**, por Sasuke\_Lord.

## JUTSUS

Los Jutsus son manipulaciones de Chakra, provenga este del personaje o de su entorno. Cuando los personajes canalizan Chakra a través de sus cuerpos y ánimas, sus Habilidades alcanzan niveles sobrehumanos. Cuando utilizan chakra, los ninjas pueden realizar saltos de una longitud impensable, partir enormes rocas de un puñetazo y absorber el daño de cualquier golpe que acabaría con la vida del mortal más fuerte. La capacidad de utilizar un tipo u otro de Jutsus varía en cada persona.

## APRENDIZAJE DE JUTSUS

Todo ninja empieza a formarse en la Academia Ninja de su Villa. Allí aprende sus primeros jutsus, y a partir de ahí el ninja aprende jutsus por su cuenta, mediante un maestro o de manera autodidacta.

En la Academia Ninja todo ninja aprende los tres jutsus básicos: Kawarimi no Jutsu, Bunshin no Jutsu y Hengen no Jutsu. El personaje del jugador empieza a jugar con estos tres jutsus aprendidos.

Un ninja realmente experimentado podría llegar a diseñar y crear sus propios jutsus. Si los jugadores y el Narrador están de acuerdo, pueden confeccionar sus propios Jutsus, o bien crear modificaciones de los ya existentes.

## FORMATO DE PRESENTACIÓN

A continuación explicamos el formato utilizado para presentar los Jutsus. Aunque cada Jutsu es único por sí mismo, existe un formato general de presentación de las reglas de todos ellos.

### Nombre del Jutsu

Es el nombre del Jutsu. Puede encontrarse en japonés o en castellano (o en los dos idiomas).

### Coste

Se refiere al precio que tiene el uso de un Jutsu. Normalmente los Jutsus cuestan una o más motas de Chakra, aunque algunos también consumen Determinación, e incluso niveles de salud. Activarlos puede resultar caro. Un personaje no puede utilizar un Jutsu si no posee el coste en Chakra. Siempre que la descripción del Jutsu no señale lo contrario, el personaje debe gastar el coste del Jutsu antes de realizar alguna tirada relacionada con este. Si un Jutsu

produce daño al usuario, este no podrá absorber este daño con su absorción a no ser que se indique lo contrario.

Cada personaje podrá utilizar un solo Jutsu por turno, y cada Jutsu requiere que el personaje canalice Chakra de una forma concreta. Ya sólo esta operación no es fácil para un ninja. El personaje puede ser capaz de utilizar un Jutsu más de una vez por turno, dependiendo del Tipo al que pertenezca (puedes ver "Tipo", más abajo), pero no podrá utilizar dos Jutsus de tipos diferentes durante el mismo turno.

Existe sin embargo un procedimiento que necesita mucha práctica, para que los personajes puedan utilizar múltiples Jutsus en el mismo turno. Sin embargo el uso de Combos requiere un gran esfuerzo por parte del ninja. Explicaremos estos Combos con gran detalle más adelante.

### Duración

Es el espacio de tiempo durante el cual el Jutsu es válido. Algunas veces la medimos en unidades de tiempo reales, tales como horas y minutos, y otras en unidades dramáticas tales como turnos y escenas. Los Jutsus instantáneos ocurren en un instante (a veces son automáticos y no tienen duración). Aunque puede haber efectos de producción o curación de heridas resultantes del Jutsu, su poder no es reversible.

### Tipo

Por motivos relativos a la mecánica del juego, dividimos los Jutsus en cuatro tipos. El tipo de Jutsus está relacionado con la frecuencia con la que se puede utilizar durante un turno, y con la necesidad de utilizar los dados del personaje o no. Los tipos son los que siguen:

#### Simple:

El jutsu puede ser utilizado una vez por turno y será la acción de dados del personaje para ese turno. Cuando se utiliza uno de estos jutsus en combate, el personaje actúa con su iniciativa normal. El personaje no puede dividir su reserva de dados en un turno en el que utilice un Jutsu simple. Ejemplos de estos tipos de jutsus son las invocaciones o los sellos que necesitan que el personaje ese concentre para realizarse.

El personaje no podrá realizar otra acción ese turno, exceptuando acciones o Jutsus reflejos.

## Suplementario:

El jutsu debe ser utilizado como suplemento a una acción de dados normal del personaje. El personaje puede usar el jutsu múltiples veces en el turno siempre que divida y pague su coste cada vez, y utilice cada Jutsu en una acción de dados diferente.

## Reflejo:

Este jutsu no necesita de una acción de dados, el personaje puede utilizarlo tantas veces por turno como lo desee, incluso antes de su iniciativa, siempre que pueda pagar el coste del jutsu. Muchos jutsus reflejos pueden utilizarse como jutsus suplementarios. Por ejemplo, si un jutsu reflejo te permite comprar dados para defenderte de un ataque, este también podrá utilizarse junto con una acción de defensa para añadir los dados adicionales del jutsu a los dados conseguidos por la acción de defensa.

## Acción extra:

Es muy parecido al simple. Cuando se utiliza, el Jutsu permite al personaje realizar cierto número de acciones. Como con los jutsus simples, el personaje sólo puede utilizar este tipo de jutsu una vez por turno y no puede dividir su reserva de dados para cada una de las acciones que garantiza ni para realizar ninguna otra acción.

El personaje toma todas las acciones de su iniciativa.

## Acción:

El jutsu se utiliza como si fuera una acción cualquiera y se puede dividir la reserva de dados como tal. Las reglas a seguir serían las mismas que con cualquier acción, con la diferencia de que se requiere el gasto de motas de chakra para realizar la acción que indique la descripción. Los Jutsus del tipo Acción aplicarán la penalización por acciones múltiples, división de la reserva de dados, o penalizadores y bonificadores a la reserva.

## Mínimo en....

Es la puntuación mínima que el personaje debe poseer en la Habilidad relacionada con el Jutsu, o el número de Niveles de Jutsu al que pertenece el Jutsu, para que el personaje pueda adquirirlo. Por ejemplo, un personaje que desee aprender el Jutsu "*Konoha Reppū*" debe poseer una Habilidad de *Jujutsu* de 3 o más para poder hacerlo, además de un *Taijutsu* superior o igual a 2. Los personajes que no cumplan los requisitos simplemente no poseen la maestría personal en la Habilidad o en ese campo de Jutsus requerida para hacer funcionar el Jutsu.

## Chakra Mínimo

La puntuación mínima que debe poseer el personaje en Chakra para poder aprender a realizar el Jutsu. Los personajes con Chakra insuficiente carecen de la capacidad de canalizar suficiente poder hacia el Jutsu para que funcione.

## Jutsus Necesarios

Algunos Jutsus son muy simples y pueden adquirirse sin problemas. Sin embargo, la mayoría son un poco más complejos, y la capacidad del personaje para ejecutarlos depende del dominio de algunos Jutsus menores. Los personajes no pueden comprar un Jutsu durante la creación de personajes, o con experiencia, sin adquirir antes todos los Jutsus requeridos.

## Descripción

Esta sección detalla los efectos de cada Jutsu. Todos los Jutsus poseen ciertas peculiaridades, por ello son necesarias las descripciones sobre reglas y detalles particulares de su uso.

## Chakra Invertido

La mayoría de los Jutsus son instantáneos, lo que quiere decir que se desarrollan en un abrir y cerrar de ojos. Después quedan los efectos. El chakra desaparece. Los ninjas a menudo no disfrutan mucho de estos jutsus. Aunque los efectos del Jutsu permanezcan, el espíritu del ninja conserva cierta conexión con las motas de Chakra empleadas en la ejecución del Jutsu. Esto recibe el nombre de Chakra Invertido. Aunque los efectos del Jutsu persistan, el personaje no podrá recuperar las motas de Chakra invertido.

Por ejemplo, un personaje con una reserva normal de Chakra máxima de 32 consume 6 motas para poder equiparse con cierta Arma Imbuida de Chakra. Mientras utilice el arma, la reserva máxima del personaje será de 28, porque 6 motas de su Reserva de Chakra están siendo empleadas en el uso del arma. Cuando se deje de empuñar el arma, el personaje podrá recobrar las 6 motas de Chakra al instante, que volverán del arma a su cuerpo.

## Ejemplo de utilización de Jutsu

Empieza un combate. El jugador gana la iniciativa. Decide que va a golpear dos veces al objetivo con *Golpe Ácido*. Así, como el Jutsu es suplementario, el jugador simplemente tendrá que realizar los 2 ataques con las reglas de combate usuales, pero gastando el chakra adecuado en cada ataque para que el efecto del jutsu se produzca.





Acaba el ataque y es el turno del enemigo, el cual hace un ataque normal. El jugador olvidó dividir su reserva de dados una tercera vez para defenderse, así que decide utilizar un jutsu defensivo del tipo reflejo, el cual permite ser usado aunque no sea el turno del jugador. Utiliza el Kawarimi no Jutsu, y decide gastar 3 motas de chakra, por lo que tendrá una reserva de dados de 6 dados para defenderse del ataque enemigo.

## REGLAS ADICIONALES

### Afinidad Elemental

Si un personaje utiliza un jutsu elemental contra un jutsu elemental enemigo, y el elemento del personaje es poderoso contra el del jutsu enemigo, los éxitos en la tirada del personaje cuentan doble.

### Elemento vence a -> Elemento

*Agua -> Fuego -> Aire -> Rayo -> Tierra -> Agua*

Si un personaje utiliza un jutsu elemental (por ejemplo una copia de agua) y tiene acceso además al elemento, reducirá el coste del jutsu en 1 mota. El coste mínimo de un Jutsu siempre será de 1 mota.

### Sacrificios

Si un personaje sacrifica un animal o ser vivo en el momento de realizar un jutsu disminuirá el coste del jutsu. Normalmente se rebajará el coste en 2 motas, pero a sacrificios mayores podría reducirse más. Queda a expensas del Narrador la bonificación del sacrificio.

### Choque de Jutsus

Si un personaje utiliza un jutsu de ataque directo contra un objetivo, y éste aún **no** ha actuado, existe la posibilidad de hacer un contraataque de **choque de jutsus**. Si la diferencia de iniciativas entre los 2 personajes es igual o menor a 5, el jutsu tiene un personaje objetivo claro, y este objetivo aún no ha actuado, entonces el personaje objetivo tiene derecho a realizar un jutsu de **ataque** de tipo Simple como si fuese Reflejo para contrarrestar el ataque enemigo. El personaje tendrá un penalizador de -2 a todas las tiradas relacionadas con el jutsu (excepto a las de daño, claro está) debido a la improvisación de esta "defensa".

Los dos personajes se enzarzarán entonces en una serie de tiradas. El primer personaje que consiga superar tres veces con su tirada la tirada del objetivo ganará el choque de jutsus. Si el jutsu contiene penalizadores a la tirada de defensa del enemigo o parecidos, estos penalizadores se aplican a la tirada de ataque

del otro personaje.

El personaje ganador, realizará la tirada de daño pertinente sumándole los éxitos extra obtenidos en las diferentes tiradas ganadoras, y restándole los éxitos extra obtenidos por el contrincante en las tiradas donde salió perdedor.

## Otros Modificadores

Hay otros modificadores a disposición del Narrador, tales como el cansancio de los personajes, que hayan probado muy pocas veces el jutsu nuevo, que estén en algún estado mental débil...etc. Estos modificadores dependen del Narrador, y este decidirá aplicarlos cuando lo vea conveniente.

## COMBOS

Normalmente, un Ninja puede utilizar un solo Jutsu por turno. Sin embargo, con práctica y tiempo, el Ninja puede combinar Jutsus y llegar a ser capaz de utilizar dos o más en una acción Instantánea en el mismo turno. Los efectos de un Combo son con frecuencia impresionantes. Por ejemplo, un Ninja del Clan Hyuuga que domine el Combo del Dragón (un jutsu que dota de ataques extra) y el Juuken (la mitad del daño se resta al chakra) podría realizar varios ataques por turno y *restar motas de chakra con todos ellos*. El número y poder de los Combos que maneja un Ninja es un índice fiable para medir su poder, más que el número de Jutsus que conoce.

### Desarrollando Combos

Los personajes desarrollan Combos mediante un ejercicio prolongado de sus poderes, dedicando gran número de horas y esfuerzo a integrar sus habilidades y a comprender gran número de horas y esfuerzo a integrar sus habilidades y a comprender el funcionamiento de sus Jutsus. Muchos personajes habrán hecho esto antes de comenzar a jugar, por lo menos hasta cierto punto. Empezar a jugar con un Combo cuesta un número de puntos gratuitos igual al número de Jutsus que contiene dicho Combo.

Durante la partida, un personaje podrá desarrollar Combos si practica en serio. El coste en experiencia de los Combos desarrollados durante la partida será igual a la suma de los valores mínimos de Nivel de Jutsu de los Jutsus. Sin embargo, el Narrador no tiene por qué permitir que un personaje adquiera un Combo sólo porque tenga suficientes puntos de experiencia. Los Combos son un tema complicado, no se desarrollan del día a la noche, ni tampoco justo cuando se necesitan. Tienes que hacer que el aprendizaje de nuevas maniobras sea parte del juego, no un mero trámite o anotación en una hoja de personaje.

## Guía General

Los Combos sólo pueden ser desarrollados a partir de Jutsus de duración Instantánea. Un Combo puede incluir más de dos Jutsus, pero nunca podrá repetirse el mismo Jutsu. El Narrador siempre podrá vetar un Combo compuesto por ciertos Jutsus, y su opinión siempre será definitiva cuando se trate de determinar el funcionamiento de un Combo.

Una vez adquirido el Combo, no hay más que hablar. Aunque no existe límite en lo que a adquisición de Combos se refiere, un personaje no puede añadir Jutsus a un Combo cuando esté acabado. Si un personaje desea añadir otro Jutsu a un Combo, tendrá que adquirir ese Combo de nuevo, con el nuevo Jutsu incluido. Tendrá dos versiones del mismo Combo.

### Sincronización

Los Combos permiten a un personaje utilizar dos, tres y más Jutsus en un turno. No te preocupes si esto parece confuso. Esta sección explica punto por punto cómo funcionan los diferentes Tipos de Jutsus cuando se integran en un Combo. Hay bastantes reglas, pero no es tan complejo como parece. Los conceptos básicos, que definimos lo más claramente posible, e incluso repetimos, son bastante sencillos.

**Simple:** Un Combo puede estar compuesto por un solo Jutsu simple.

- Si hay Jutsus suplementarios en el Combo, el personaje debe utilizarlos para beneficiar al Jutsu simple.
- Si hay Jutsus reflejos en el Combo que puedan beneficiar al Jutsu simple, el personaje deberá también utilizarlos.
- Si hay un Jutsu de acción extra en el Combo, el personaje deberá utilizar el Jutsu simple un número de veces igual al número de acciones que habría conseguido del Jutsu de acción extra. Dicho Jutsu deberá estar basado en el mismo tipo de Jutsu que el Jutsu simple (a discreción del Narrador).

**Suplementario:** No existe un límite de Jutsus suplementarios para los Combos.

- Si hay un Jutsu simple en el Combo, el Suplementario debe usarse en su beneficio. Salvo que la descripción del Jutsu indique lo contrario de forma específica, los Jutsus suplementarios sólo pueden beneficiar a los Simples del mismo tipo de Jutsu.

**Reflejo:** No hay límite en el número de Jutsus reflejos que pueden formar parte de un Combo.

- Si hay un Jutsu en el combo que pueda beneficiarse legalmente del Jutsu reflejo, el personaje *puede* utilizar el Jutsu reflejo para complementarlo.



- El Jutsu reflejo puede utilizarse normalmente también fuera de las acciones de dados. Sin embargo, si el personaje desea utilizar un Jutsu reflejo antes de su iniciativa, deberá declarar explícitamente que está activando un Combo, aclararle al Narrador qué Combo es, y gastar el correspondiente punto de Determinación para activarlo cuando pague el coste del Jutsu reflejo.

**Acción Extra:** Sólo se puede utilizar un Jutsu del tipo acción extra en un Combo.

- Si hay un Jutsu de acción extra en un Combo, el personaje *deberá activarlo*.
- Si hay un Jutsu simple en el Combo, el personaje *deberá utilizarlo* un número de veces igual al número de acciones de dados que el Jutsu de la acción extra garantizaría. En este caso, el Jutsu de acción extra no garantiza acciones de dados extra.
- Si no hay Jutsus simples en el Combo, entonces el personaje *deberá tomar* el número de acciones extra que le garantizaría el Jutsu.
- Si hay Jutsus suplementarios en el Combo, deberán ser utilizados para beneficiar toda acción que lleve a cabo el personaje, ya sea una acción normal de dados o un Jutsu del tipo acción.
- Si hay Jutsus reflejos en el Combo, pueden ser utilizados para beneficiar cualquiera de

las acciones de dados del personaje, o Jutsus simples. *Podrán también ser utilizados* fuera de las acciones de dados del personaje, pero si utiliza el Jutsu antes de su iniciativa, entonces cuando utilice el Jutsu reflejo, el jugador debe declarar que está utilizando el Combo y pagar la Determinación necesaria para activarlo.

### Pagando el Precio

El desarrollo de un Combo permite al Ninja utilizar dos Jutsus diferentes en el mismo turno, pero esto tiene un precio. Canalizar tanto Chakra es un ejercicio de voluntad extenuante. El personaje debe pagar el coste normal de los Jutsus implicados, así como el coste del Combo, y si no puede permitirse pagar el coste de todos los Jutsus de ese Combo, entonces éste será inútil. Algunos Combos tendrán un coste variable. En este caso, el personaje debe ser capaz de activar los Jutsus del Combo por lo menos una vez.

El personaje debe también consumir un punto de Determinación temporal para activar el Combo, además del coste de activación de los Jutsus que conforman el Combo. Un personaje puede activar un Combo sólo una vez por turno y no podrá hacerlo durante un turno en el que utilice Jutsus de ninguna otra clase.









## DRAMA

El mundo de **Naruto d10** es un lugar de aventuras heroicas, de hazañas legendarias y luchas épicas entre poderosos personajes. Por lo tanto es necesario hallar una forma para averiguar si tu personaje tiene éxito o fracasa en la consecución de una determinada hazaña. Si tu personaje superase una prueba tras otra, la aventura se volvería aburrida, y si el resultado de todos los eventos quedase a la discreción del Narrador, el juego parecería arbitrario. En el Capítulo Sistemas os presentamos las reglas básicas de **Naruto d10**. Este capítulo enseña al Narrador cómo aplicar dichas reglas en las situaciones dramáticas, ya sean éstas batallas furiosas o carreras mortales a través de un bosque en llamas.

### SISTEMAS DRAMÁTICOS

La imaginación del jugador y las capacidades de su personaje son los únicos factores que pueden limitar sus acciones. Durante una sesión de juego, los personajes controlados por los jugadores y aquellos controlados por el Narrador intentarán llevara cabo diversas tareas, muchas de las cuales será imposible predecir. Es tarea del Narrador el administrar estas acciones a la vez que mantiene a flote la partida.

Los sistemas dramáticos simplifican el trabajo del Narrador, puesto que le proporcionan reglas con las que administrar las actividades comunes. Así mismo, al poner a su disposición algunas situaciones dramáticas "posibles", este capítulo puede servir de

inspiración al Narrador y a los jugadores, pues muestra el tipo de cosas que podrían ocurrir en una partida de **Naruto d10**.

Obviamente, no todas estas cosas tienen por qué ocurrir en una partida de Naruto d10, ni tampoco son las únicas opciones viables. Simplemente funcionan como guía para ayudar al Narrador y jugadores a desarrollar sus expectativas. Los Narradores no deben dudar en improvisar sus propios sistemas dramáticos para las situaciones nuevas.

Algunos de estos sistemas deben probarse varias veces si el primer intento no tiene éxito. Los posteriores intentos pueden, si al Narrador le parece acertado, sufrir un aumento en dificultad. Debes recordar que un jugador puede aplicar las especialidades de su personaje a una determinada tarea. El Narrador debe asegurarse de que el jugador sepa si las especialidades de su personaje se ajustan a una tarea antes de intentarlo.

### EL COMBATE

El conflicto violento y todo combate en general constituyen una parte importante de la narrativa dramática. ¿Qué narración épica estaría completa sin grandes batallas, duelos furiosos y combates heroicos en solitario contra múltiples oponentes? Dado que son un tema complejo e importante para toda aventura de fantasía, y se pone en juego mucho cada vez que alguien desenvaina una espada, las reglas de combate están bastante detalladas.





## Turnos de Combate

En combate ocurren muchas cosas al mismo tiempo. Puesto que este hecho puede provocar confusiones, el combate se divide en una serie de intervalos, de aproximadamente tres segundos, llamados turnos. Durante un turno, el personaje tiene 3 segundos para hacer lo que quiera; puede correr, saltar, atacar a un enemigo, lanzar rápidamente una llamarada de fuego para cortar el paso a unos ninjas enemigos mientras el resto del Equipo intenta escapar, o cualquier otra cosa que puedas imaginar. El Narrador se encarga de adjudicar estas acciones, guiándose por las reglas de esta sección. Normalmente estos actos implican algún grado de violencia, aunque el Narrador puede escoger utilizar turnos de combate en cualquier ocasión en la que la organización de las acciones sea importante. Podría utilizarse para sincronizar una carrera y posterior escalada de un intrincado puente de piedra, o para organizar una escena social clave, en la que cada palabra y gesto del personaje sean de extrema importancia.

### Iniciativa

Esta fase sirve para organizar el turno, y determinar en qué orden actuarán los personajes. La iniciativa básica de un personaje es la suma de su Destreza + Compostura. El resultado, después del ajuste, servirá para conocer su puntuación en iniciativa. Muchos Jutsus aumentan la iniciativa base.

En todos los turnos, cada personaje deberá tirar un dado de 10 caras y sumar el número que obtenga a su puntuación en iniciativa. Si dos personajes obtiene el mismo total, el que sume más Destreza + Compostura será el que vaya primero. Si los personajes empatados tienen los mismos puntos en Destreza + Compostura, entonces deberán seguir tirando hasta desempatar.

El orden de actuación quedará resuelto a través de su iniciativa; el personaje que saque la mejor tirada será el que actúe antes, el siguiente será el que haya sacado la segunda mejor tirada, y así hasta que todos los personajes implicados hayan actuado. Sólo hay dos excepciones a esta regla. La primera ocurre en los casos en los que tu personaje pospone una acción. Tu personaje siempre puede optar por actuar después, ignorando su puntuación en iniciativa, e incluso por interrumpir o adelantarse a la acción de un personaje que tenga un total en iniciativa más bajo. Si dos personajes optan por retrasar sus acciones y después desean actuar al mismo tiempo, el que tenga la puntuación en iniciativa más alta actuará primero. La segunda excepción ocurre cuando un personaje declara una finta completa o para abortar una parada. En ambos casos el personaje puede actuar incluso antes de realizar su tirada de iniciativa.

## DESCRIBIENDO LA ESCENA

El combate en **Naruto d10** debe ser *auténtico*. Estáis arriesgando las vidas de vuestros personajes. Los jugadores podrán utilizar las técnicas ninjas de sus personajes para derrotar a sus odiosos rivales, y rescatar a sus amadas de las garras de sus enemigos. El primer paso para que una escena de combate sea buena es realizar una estupenda *descripción*. Si el Narrador no describe la escena hasta darle vida, proporcionando a los jugadores escenarios y modelos para sus acrobacias, parecerá que estamos siempre en un cuadrilátero.

No sólo importa la labor del Narrador. Los jugadores también tienen la obligación de asegurarse de que el combate sea fluido y divertido para los participantes. Como jugador no puedes limitarte a decir "le pego con mi katana", cuando llegue tu turno. Describe la expresión facial de tu personaje, su posición, el tipo de ataque que utiliza. La idea es que *estamos jugando*, no hay otro objetivo que no sea el disfrutar de la partida. Cuando describes tus maniobras de combate, ayudas a todos a interesarse por el resultado, y tus compañeros no esperarán aburridos a que llegue su turno para tirar los dados. Sabemos que conseguir que todos los movimientos de un combate resulten interesantes requiere esfuerzo, pero si lo haces, aumentas tus posibilidades de éxito (dado que ganarás más dados si describes bien tus acrobacias), y conviertes la experiencia en algo agradable para todos los jugadores.

Además de describir la escena al comienzo el combate, el Narrador deberá comenzar cada turno recapitulando los eventos ocurridos en el anterior. Esto no es importante; cuanto más refuerces la imagen mental de los hechos en tus jugadores, mejor será la visión que tengan de ellos, y menos discusiones habrá sobre si "iKiria se habría tirado del puente si hubiese sabido que los Anbu enemigos estaban a un tiro de piedra!". Este tipo de discusiones tienden a generar resentimiento. Por otro lado demasiadas recapitulaciones dañarán el sentido de la continuidad, arruinando la partida en el momento del clímax.

### Movimiento

Un personaje puede moverse hasta (su Destreza + 12) metros por turno, aunque será la única acción que podrá realizar durante ese turno; no podrá ni atacar ni defenderse. Existe la posibilidad de recorrer la mitad de esa distancia y realizar acciones diferentes a correr. Muchos personajes conocerán Jutsus que les permitirán moverse a una velocidad bastante superior a la mencionada. En esos casos, el Jutsu especificará todos los detalles relativos a la velocidad y a la posibilidad de llevar a cabo una acción en movimiento.



## Actividades Sin Combate

Con frecuencia, y en pleno combate, vuestros personajes intentarán llevar a cabo acciones que nada tienen que ver con la lucha. Normalmente se tratará de actividades relacionadas con la Agilidad o la Supervivencia, pues los personajes saltan, escalan e interactúan con el escenario, justo como en cualquier Anime. Sin embargo, también podrán realizar tiradas de Pericia (o Sigilo) para abrir cerraduras apresuradamente, o de Agilidad en el caso en que vuestro personaje quiera meter la mano en un fuego para tomar rápidamente un objeto, o cualquier otra cosa que podríais imaginar. Todas estas situaciones se resuelven como cualquier otra acción. Recordad que las piruetas no sólo son para el combate. En una película de acción hay muy pocas cosas que no sean espectaculares. Si encontráis una forma divertida o dramática para describir una acción, no dudéis en utilizarla.

Recordad que cada turno de combate sólo dura tres segundos. Las acciones más complejas puede que requieran más de un turno. Es importante que el Narrador no castigue a los jugadores cuando sus personajes toman parte en acciones básicas que no sean de combate durante la contienda. La clave está en dividir las acciones difíciles o complejas en unidades más pequeñas, que quepan en un turno. En primer lugar, realizar muchas acciones de poca dificultad en lugar de una acción de gran dificultad, significa que cada fallo "cuesta" menos al jugador, reduciéndose así las posibilidades de que se sienta frustrado. La gente juega para pasárselo bien, y la frustración no es divertida. Así mismo, al partir una acción grande en varias pequeñas se obtiene cierto realismo. A veces reducimos las acciones a un par de tiradas de dados (cuando no hay combate) porque tener que tirar dados para cada pequeña tarea convertiría la partida en algo mortalmente aburrido. Sin embargo, en combate, es importante saber quién domina la situación cada segundo de, digamos, la escalada por una montaña entre dos Ninjas, pues la tensión dramática lo requiere.

Siempre que sea posible, evitad que tirar dados sea una rutina. Hay que aprovechar toda oportunidad para lucirse, para tomar decisiones importantes. Obviamente, esto no va a ser siempre posible, pero cuando un jugador tenga que tomar una decisión que tenga consecuencias importantes en la partida, hay que dejar claro que en esa tirada hay mucho en juego.

## Ataque

Atacar a tu objetivo es tan fácil como realizar una tirada para una de tus capacidades. El jugador del personaje atacante tira Destreza + la Habilidad que rija el arma con la que ataque, ya sea Kenjutsu, Shurikenjutsu, Jujutsu, etc. Si el jugador obtiene uno o más éxitos, el ataque funcionará contra su objetivo, siempre que éste no lo bloquee o esquive.

### Armas a Distancia

Atacar a distancia con un arma es bastante parecido a atacar con los puños o con una espada. Para utilizar un arma de este tipo, antes de nada, tu personaje debe tener munición. Obviamente, si tienes un arco, vas a necesitar flechas. No puedes lanzar cuchillos a tu enemigo si no tienes ninguno.

Los ataques a distancia sólo funcionan a cierta distancia. Más allá de cierto punto, es imposible acertar. Para reflejar esto, cada arma tiene un valor de alcance. Los personajes podrán atacar dentro del valor predeterminado, sin penalización. Podrán hacerlo al doble del valor predeterminado con una penalización de -2 en sus reservas de dados. Los ataques realizados entre el doble y el triple de la distancia permitida tienen una penalización de -4. Disparar con éxito más allá del triple de la distancia permitida por el valor es imposible.

Las penalizaciones de alcance nunca podrán reducir la reserva de dados del personaje más allá de 1. Incluso al triple de la distancia permitida por el índice, el personaje tiene alguna posibilidad de acertar en su objetivo.



## Defensa

Los personajes en **Naruto d10** evitan que los golpeen activamente, sin ceder terreno o sacrificar sus propios ataques. Esta es la razón por la que un atacante debe tener por lo menos un éxito para poder golpear a su objetivo. Los personajes necesitan protegerse, y pueden hacerlo utilizando escudos, parando y esquivando ataques, o utilizando Jutsus.

### Escudos y Cobertura

La mejor defensa consiste en escudarse tras un objeto de un grosor suficiente como para que el ataque no te afecte, o utilizar un escudo. Ambos medios de defensa restan éxitos de las tiradas de ataque hechas contra los personajes que se valgan de ellos. Esto significa que estas formas de defensa no sólo dificultan que tu personaje sufra golpes, sino que también reducen la cantidad de daño que produce el ataque, dado que el número de éxitos conseguido se suma al daño de ese ataque.

La Tabla de Escudos y Defensa refleja el valor de dichos medios de protección. Ten en cuenta que la mayoría de los escudos y otros medios de defensa tiene diferentes valores dependiendo de si el ataque es a distancia con Shurikenjutsu o Kyudo, o si el atacante está utilizando Jujutsu o Kenjutsu. Normalmente, estas formas de protección son mucho más efectivas con ataques hechos a distancia porque

es más difícil protegerse de un golpe de espada que de una flecha.

El tipo de defensa que utiliza el personaje también queda reflejado en la tabla. Normalmente, los personajes sólo se benefician de los modificadores de los mejores medios para cubrirse, aunque el Narrador puede determinar reglas diferentes. Cubrirse a Corta Distancia y Cubrirse a Distancia son el número de éxitos que sustrae la acción de cubrirse de la tirada para golpear al objetivo en un determinado tipo de ataque. Por ejemplo, un personaje que utilice una espada para atacar a alguien que se protege tras un escudo tendrá que sustraer un éxito de su tirada de ataque si está atacando a su objetivo en combate cuerpo a cuerpo. Tendría que restar dos éxitos si estuviese atacando a distancia con arco.

### PARAR

Además de protegerse de los golpes, tu personaje puede intentar bloquear cualquier ataque que le dirijan. Para conseguir esto, debes realizar una tirada de Destreza + una Habilidad de combate que sea apropiada para el arma que posea tu personaje. Luego sustrae el número de éxitos conseguidos en el intento a los éxitos del atacante. Si el atacante se queda sin éxitos, entonces el ataque ha sido parado con éxito y el objetivo no recibe daño.

Asumimos que los personajes que utilizan las Habilidades de Kenjutsu o Jujutsu pueden utilizar su habilidad para bloquear cualquier ataque sin armas. Los personajes que utilicen la Habilidad de Kenjutsu pueden también bloquear ataques con flechas, armas arrojadizas o armas cuerpo a cuerpo.

Los personajes que utilicen las Habilidades de Jujutsu no pueden parar este tipo de ataques sin la ayuda de un Jutsu. Obviamente, es difícil utilizar las Habilidades de Shurikenjutsu y Kyudo para detener ataques sin realizar acrobacias bien descritas; si un jugador intenta hacerlo debe prepararse para relatar al Narrador una acción intensamente cinemática sobre cómo ha conseguido hacerlo.

Parar es una acción, y los personajes que planeen parar ataques más adelante durante un turno deben dividir sus reservas de dados con antelación. Es posible que calculen mal y se encuentren al descubierto durante una ronda, o tal vez "desperdicien" dados en previsión de un ataque que finalmente no ha tenido lugar.

Un jugador puede hacer que su personaje "aborte a una parada" en un momento anterior al de actuar, tirando toda la Destreza + la Habilidad que esté utilizando para detener un determinado ataque. Cuando aborte a una parada, no estará obligado a dividir su reserva de dados, de forma que un personaje lento que ha de enfrentarse a múltiples oponentes tendrá que confiar en su suerte y en la resistencia de su armadura.

Tabla de Escudos y Defensa

Tipo	COBERTURA	
	Corta Distancia	A Distancia
Rodela	-1	0
Escudo Mediano	-1	-1
Escudo Grande	-1	-2
25% de Cobertura Dura (Hombros y piernas protegidos)	0	-1
50% de Cobertura Dura (Mitad del cuerpo protegido)	-1	-2
75% de Cobertura Dura (Todo el cuerpo, salvo hombros, brazos, y cara, protegidos)	-1	-3
90% de Cobertura Dura (Todo el cuerpo protegido, salvo los ojos)	-2	-4



Vale la pena intentar parar un ataque aunque la derrota sea segura, ya que incluso un éxito parcial reducirá el daño del dicho ataque.

## Esquivar

Los personajes que utilicen la Habilidad de Agilidad pueden evitar casi cualquier tipo de ataque, siempre que dispongan de espacio. No podrán esquivar si están atados, enterrados en lodo, de rodillas o luchando en un risco de 15 cm (esto es relativo, pues el jugador siempre puede diseñar una acrobacia increíblemente buena que describa cómo ha conseguido sortear su personaje estos obstáculos). Esquivar es, en términos de mecánica de juego, lo mismo que parar, salvo en que el personaje utiliza la Habilidad de Agilidad en lugar de la Habilidad que rige su arma. Los personajes pueden esquivar cualquier ataque, salvo en los casos en que esto no es posible.

Siempre que un personaje esté dispuesto a renunciar a otras acciones durante la ronda y tenga el espacio suficiente, podrá defenderse durante la ronda y tenga el espacio suficiente, podrá defenderse perfectamente utilizando una **finta completa**. Puede declarar que durante su acción va a realizar una finta completa, o puede abortar a dicha finta en cualquier momento anterior a la acción. Cuando realiza una finta completa, el personaje puede utilizar su Destreza + Agilidad para evadir cualquier ataque que le dirijan. Al esquivar el primer ataque, el jugador tira toda la Destreza + Agilidad de su personaje. Durante el segundo ataque, el jugador tira (Destreza + Agilidad) -1. Durante el tercero, el jugador tira (Destreza + Agilidad) -2, etc. Un personaje que realiza una finta completa no necesita esquivar todos los ataques que le dirijan.

## Daño

Cuando un personaje no consigue evadir un ataque, es posible que reciba daño. Todo ataque tiene una *base de daño*. Cuando hay armas de por medio, ésta es normalmente igual a la Fuerza del personaje más algún valor relacionado con el tamaño y peligrosidad de dicha arma. Un ataque con éxito obliga a aplicar la base de daño del ataque + el número de éxitos que quedan de la tirada de ataque después de que el valor de las defensas del objetivo se hayan aplicado. A este resultado lo llamamos *daño en bruto*.

Por Ejemplo: *Nirai tiene una Fuerza de 4. Ataca a su enemigo con una espada, que produce un daño de Fuerza + 4. El jugador de Nirai tira siete dados para el ataque de su personaje. El jugador saca 1, 3, 5, 7, 8, 9, 9; un total de 4 éxitos. El ninja enemigo intenta esquivar el ataque y saca 2 éxitos en su intento, por lo que Nirai pierde 2 éxitos de su intento de ataque. Por lo tanto, Nirai causa un daño en bruto de 8: 4 por su fuerza, 4 por la espada y 1 por el éxito extra obtenido en su tirada de ataque.*

## Orden de los Modificadores

Existen muchas circunstancias que pueden modificar las reservas de dados de un personaje en **Naruto d10**. Durante ciertas situaciones complejas, puede haber tres o cuatro factores que modifiquen la reserva de dados de un personaje. Para evitar que las cosas se compliquen, puedes consultar la siguiente nota cuando lo necesites.

**Paso 1 – Aplica bonificaciones:** Suma modificadores por acrobacias, especialidades, equipo y otros factores similares a la reserva de dados.

**Paso 2 – Aplica modificadores negativos:** Debes sustraer el valor de los modificadores negativos. Suelen ser los que obligan a dividir la reserva de dados del personaje cuando hay acciones múltiples, aunque también pueden tratarse de penalizaciones de alcance, heridas o efectos secundarios de otros Jutsus. Debes tener en cuenta que si estás dividiendo tu reserva de dados para llevar a cabo acciones múltiples, factores como el alcance y las penalizaciones de heridas se aplican a *todas* las acciones.

**Paso 3 – Aplica los modificadores de los Jutsus:** Debes aplicarlos en los Jutsus que alteran la reserva de dados de tu personaje.

## Absorción

Después de determinar la cantidad de daño en bruto que produce un ataque, se compara con la capacidad del objetivo para soportar daño, ya esté su origen en su dureza natural, o en que posee armadura. Esta habilidad para soportar daño se llama *absorción* de un personaje.

La absorción de golpes de un personaje es igual a su Resistencia más el valor de absorción de daño de su armadura o de cualquier otra protección con la que cuente.

Cuando un personaje es atacado y recibe una cantidad de daño en bruto, el personaje tirará una cantidad de dados igual a su Absorción de daño, cada éxito en esta tirada niega un punto de daño del ataque. No existen pifias en las tiradas de absorción, pero sí que se repiten los 10s. El resultado será el número de niveles de salud que pierde el objetivo del ataque.

## Recuento de Daño

Cuando un personaje recibe daño, el jugador debe anotarlo en su hoja de personaje. Tendrá que ir manteniendo la cuenta del número de niveles de daño que reciba. Estos números representan el daño que recibe el personaje y estarán marcadas hasta que el daño se curen, ya sea por medios naturales o por utilización de técnicas.

Un personaje que ve reducidos sus puntos de vida a 0 queda inconsciente.

## Heridas

Cuando un personaje reciba una cantidad de puntos de daño igual a su Resistencia + 2, el personaje sufrirá una *Herida*. Cuando un personaje recibe una *Herida*, aplica un -1 a todas sus acciones durante el resto del combate, acumulable por cada *Herida* que reciba, y no eliminará esta penalización hasta sanar todos los niveles de daño que le hayan provocado.

Si un personaje se las apaña para tener una cantidad de heridas igual o superior a 5, el personaje caerá inconsciente irremediablemente.

La cantidad de daño que ha de recibir un personaje para recibir una Herida se denomina Umbral de Heridas.

## Moviéndose Mientras Se Está Herido

Los personajes heridos se mueven más despacio que los que no lo están. Puede que algunos posean Jutsus que les permitan desplazarse a toda velocidad a pesar de sus heridas. Los personajes con el contador de Heridas intacto se moverán sin problemas, podrán correr hasta un nivel equivalente a su Destreza + 12 metros por turno. Los personajes que tengan 1 Herida podrán moverse el equivalente a su Destreza + 4 metros por turno, y aquellos que tengan 4 o más lo harán sólo con el equivalente a su Destreza en metros, por turno.

Aquellos que posean Jutsus que refuercen su movimiento más de lo normal sufrirán un recorte del 30% con 1, un 60% con 2, y un 90% con 4. Algunos personajes poseen jutsus que les hacen inmunes a las penalizaciones de movimiento aún estando heridos, y también los hay que pueden ignorar las penalizaciones por heridas, pudiendo moverse a toda velocidad sin importar la gravedad de su estado.

## La Muerte

Cuando un personaje se ve reducido a un nivel que va más allá de 0, comienza a morir. Los personajes moribundos expiran en un número de turnos igual a su puntuación en Resistencia + Vigor. Cada nivel adicional de daño que reciba el personaje reducirá su tiempo de supervivencia en un turno. Dichos niveles varían desde el golpe que lo puso en una situación más allá de su último punto de salud, a posteriores golpes infligidos por oponentes que intentan rematarlo. La agonía del personaje no podrá ser aliviada por médicos mortales, aunque podrá recuperarse e incluso salvarse con la ayuda de jutsus médicos. Cuando se apliquen tales ayudas, el personaje deberá pasar a estar a 0 puntos de vida, y los niveles adicionales de daño que haya sufrido deberán ser subsanados para poder recuperar la consciencia. Los personajes que estén moribundos pueden siempre susurrar un soliloquio entre espumarajos de sangre, o

experimentar un flashback, aunque generalmente no estarán en condiciones de actuar.

## Curación

Los personajes sanan sus heridas a un ritmo de un nivel de salud de daño cada veinte minutos. Si estuviesen dedicados a una actividad que requiera esfuerzo, el tiempo de sanación se doblaría, ya que las heridas no podrían cerrarse.

Los personajes pueden utilizar Jutsus curativos y diversos ítems para acelerar su regeneración, o incluso para sanar diversos niveles instantáneamente.

## Complicaciones

Si el combate consistiese siempre en un par de tipos partiéndose la cara, sería bastante aburrido. Por suerte, en el mundo de **Naruto d10** un combate tan sencillo y predecible es una rareza. Siempre habrá algo que lo haga especial. Las siguientes reglas describen algunas de las complicaciones más comunes que pueden surgir en el campo de batalla.

Eres libre para inventarte tus propias complicaciones y sus reglas correspondientes. Los escenarios coloristas y exóticos son una de las cosas que hacen que una batalla sea interesante. Existe una razón por la que las batallas de las películas no suelen tener un telón de fondo aburrido. Tener un escenario interesante con el que interactuar, visualmente y en términos de acrobacias, es una de las claves para una escena de lucha excitante.





## La Mano Mala

Los personajes pueden verse forzados a luchar con la zurda siendo diestros, y viceversa. Se trata de una situación que impone una penalización de -2 en la reserva de dados para ataques que impliquen armas que se manejen con la otra mano. Los personajes con un arma en cada mano deberán dividir sus reservas de dados de manera normal para atacar más de una vez por turno.

## Desplazar y Derribar

Los personajes en **Naruto d10** pueden producir y recibir inmensas cantidades de daño. Este daño puede producir innumerables efectos dramáticos. Los personajes pueden caer de rodillas debido a poderosos golpes, o ser despedidos contra o incluso a través de paredes.

**Derribar:** Los personajes que reciben mucho daño pueden ser derribados o incluso acabar inconscientes debido al ataque. Si un personaje recibe más daño en bruto que su puntuación de (Resistencia + Vigor) x 2, su jugador debe superar una tirada refleja de Resistencia + Vigor con una DF1 o el personaje será derribado.

**Combatir Cuerpo a Tierra:** Los personajes que sean derribados no podrán moverse a gran velocidad y tendrán una penalización de -2 en todas sus acciones hasta que se incorporen. Para ello necesitarán una acción, aunque el personaje no necesitará tirar los dados para hacerlo, si está haciendo otra cosa durante ese turno, deberá dividir su reserva de dados como si fuese una acción.

**Desplazar:** Los personajes que reciban suficiente daño como para ser tumbados pueden optar por ser desplazados por el impacto, si al Narrador le parece bien. Por cada cuatro puntos de daño en bruto que reciba, tu personaje será desplazado un metro de distancia. Si choca contra un objeto sólido, lo destrozará, yendo a parar entre sus restos o quizá siga volando todavía en dirección a otro objeto, si el golpe ha sido lo suficientemente fuerte.

Un personaje no podrá nunca recibir una caída mortal debido a un desplazamiento. Así mismo, los desplazamientos no producen daño extra, ni siquiera si el personaje choca contra un pilar de piedra o atraviesa la pared de madera de una casa, se trata más bien de un espectáculo visual. Por lo tanto, el desplazamiento no será otra cosa que un derribo espectacular. En lugar de necesitar una acción para levantarse, el personaje deberá tomarse ese tiempo para desembarazarse de los escombros del objeto contra el que ha chocado.

Obviamente, si el Narrador desea que la partida sea más enérgica, el desplazamiento será inapropiado, y las reglas del derribo irán más al caso.

## Acciones Múltiples

A menudo, los personajes hacen más de una cosa durante una ronda. Cualquier personaje puede llevar a cabo acciones múltiples durante un turno si divide su reserva de dados. Explicamos este proceso con detalle en "Acciones Múltiples" en el Capítulo "Sistemas". El único caso en el que utilizar una reserva de dados para acciones múltiples no funciona así es si el personaje realiza una Finta Completa, que utiliza un sistema completamente diferente para reflejar la facilidad con que un personaje dispuesto a ceder terreno puede evitar los ataques.

Recuerda que los Jutsus de duración instantánea benefician a *una sola acción*, y no a todas las acciones del personaje para esa ronda. Un personaje puede utilizar un Jutsu para beneficiar cada una de sus acciones durante un turno cuando divide su reserva de dados, pero debe pagar el coste apropiado en motas de Chakra por cada acción a la que aplique ese Jutsu. Los personajes deben pagar normalmente *por cada uso* que hagan del Jutsu.

Los personajes pueden también conocer Jutsus que les permitan actuar muchas veces en un solo turno. En este caso, el número de acciones extra que puede emprender un personaje estarán determinadas por dicho Jutsu. A no ser que se especifique lo contrario en la descripción del Jutsu, estas acciones adicionales alimentadas con Chakra se realizan con toda la reserva de dados del personaje.

Así mismo, a no ser que el Jutsu en cuestión lo permita específicamente, el personaje que utilice Jutsus para aumentar el número de acciones que toma en un determinado turno no puede dividir su reserva de dados, ya sea para su acción primaria o para las acciones extra inspiradas por el Jutsu. Entre otras cosas, esto significa que un personaje que utilice Jutsus para ganar acciones extra no puede realizar fintas completas, y que debe confiar enteramente en su armadura o combinar su poder de ataque con Jutsus defensivos.

## Luchando Montado

Los personajes que estén luchando sobre alguna clase de montura tendrán sus Habilidades de combate limitadas por su Habilidad de Agilidad. Si las puntuaciones de un personaje en Kenjutsu, Shurikenjutsu, Kyudo o Jujutsu, son más altas que su puntuación en la Habilidad de Agilidad, el personaje utilizará su puntuación en Agilidad.

El Narrador puede pedir a los jugadores que realicen tiradas de Astucia + Agilidad o de Destreza + Agilidad en ciertos casos, para

realizar ciertas acrobacias con la montura o al realizar otras acciones especiales.

Los personajes que luchen a pie sufrirán una penalización de dificultad -2 en combate cuerpo a cuerpo contra oponentes montados siempre que no utilicen armas largas como lanzas o hachas de mango largo. Estas armas están presentes en el Capítulo "Prodigios y equipo".

### Condiciones Difíciles

Aparte de los duelos, la mayoría de peleas no tienen lugar a media mañana en tierra bien firme y con buen tiempo. Los combates suelen tener lugar en condiciones climatológicas duras y en situaciones dramáticas y peligrosas. A continuación te proporcionamos algunas guías para situaciones que podrían darse. En modo alguno son las únicas que podrían acontecer en una partida de **Naruto d10**; tu imaginación tiene muchas más posibilidades de las que podría abarcar cualquier libro. Con todo, las reglas que describiremos regulan muchas situaciones básicas, y pueden servir como inspiración al Narrador en su manejo de situaciones que surgirán durante la partida.

**Peso:** A menudo, un combatiente lucha contra un oponente situado en una posición ventajosa; podría estar en lo alto de un tramo de escaleras, o de una ladera. En cualquier caso, luchar contra alguien que está a mayor altura que tú en un combate cuerpo a cuerpo es tarea difícil, especialmente en lugares muy empinados. La tabla de Modificadores de Altura contiene las penalizaciones de la reserva de dados de un personaje para ataque y defensa cuando luches contra un oponente en posición ventajosa.

**Zonas estrechas o inestables:** Los personajes de **Naruto d10** se encontrarían con frecuencia luchando en estrechos salientes, tejados, almenas, sobre cuerdas, o incluso troncos en medio de una corriente, directos hacia una cascada. En tales situaciones, los personajes tienen que derrotar a sus enemigos sin perder el equilibrio.

Al comienzo de cada turno, los jugadores deberán realizar una tirada de Destreza + Agilidad para sus personajes con una dificultad impuesta por la anchura y las condiciones de estabilidad de la zona. Luchar en un saliente ancho o sobre las almenas de un castillo tendrá una dificultad estándar, y hacerlo en el mismo lugar pero bajo una rabiosa tormenta, y sobre suelo helado, tendría una dificultad de +2. Luchar sobre una cuerda tensada o un tronco flotante tendrá, como mínimo, una dificultad de +2, y en condiciones difíciles, más alta todavía.

El esfuerzo de un personaje por mantener su equilibrio no requiere de una tirada refleja; si un personaje desea hacer algo más que no sea pegarse un trompazo, tendrá que dividir su reserva de dados. Los personajes de jugadores

que fallen en su tirada de equilibrio perderán su habilidad para actuar durante la ronda, y pueden (si lo desean) permitirse el lujo de caer.

Si un personaje resulta golpeado por un ataque, su jugador deberá realizar una tirada refleja de Astucia + Agilidad para que el personaje mantenga el equilibrio. El jugador deberá obtener un éxito por cada cinco puntos de daño en bruto que reciba. El jugador de un personaje que falle esta tirada perderá el equilibrio.

Los jugadores de personajes que hayan gastado chakra para poder recorrer superficies líquidas y verticales no necesitarán nunca realizar tiradas, no importan las condiciones, ni siquiera los golpes cuando el personaje esté en combate.

**Agua o barro:** Los personajes que luchen en barro, o agua que no les llegue más allá del tobillo no sufrirán penalizaciones, aunque el Narrador deberá recordar dichas condiciones cuando determine los efectos y severidad de un posible fracaso en una tirada. Los personajes que luchen con agua hasta la rodilla o barro hasta media pantorrilla sufrirán una penalización de -1 en todas sus tiradas; aquellos que luchen con agua hasta la cintura o barro hasta la rodilla sufrirán una penalización de -2 en todas sus reservas de dados, y los que lo hagan inmersos en agua hasta más allá de la cintura o barro más allá de la rodilla podrán realizar ataques a distancia, pero solo podrán luchar en combate cuerpo a cuerpo, no podrán utilizar las piernas ni los puños adecuadamente.

**Mala visibilidad:** Cuando los personajes luchan con mala visibilidad, el Narrador debe optar por dos posibles alcances; aquel más allá del cual los personajes no pueden ver con claridad y el alcance más allá del cual los personajes no verán nada de nada. En el primero, los personajes podrán realizar ataques sin penalización. La visión borrosa restará 1 del número de éxitos en cualquier tirada de ataque. Los personajes que no vean nada restarán 2 éxitos de todas sus tiradas de ataque. Los personajes con sentidos no agudizados por el chakra no pueden realizar ataques a ciegas más allá de 100 metros.

### Múltiples Oponentes

Cuando un personaje se encuentra en una zona despejada puede ser atacado por hasta cinco oponentes. Por otro lado, los personajes que se encuentren en zonas cerradas, como un pasillo, una escalera o la entrada de una habitación, podrán ser atacados por hasta tres oponentes, o incluso menos, si el Narrador piensa que el recinto es demasiado reducido. Los personajes sufrirán penalización por acciones múltiples mediante la división de sus reservas de dados, o habrá penalizaciones mecánicas adicionales por enfrentarte a dos o más oponentes, asumiendo que un personaje que tiene espacio para mover las piernas tiene



la posibilidad de tener bien a la vista a sus oponentes, al menos durante los momentos críticos cuando estén lanzando sus ataques. Si un personaje tiene su movilidad restringida, el Narrador puede permitir a algunos oponentes atacarle por la espalda; puedes consultar "Ataques por la espalda", a continuación, para tener más detalles.

### Ataques por la Espalda

Siempre cabe esta posibilidad, ya sea debido al carácter traicionero de tu oponente o porque los accidentes del terreno impiden que tengas a todos tus oponentes bien a la vista. Los Ninjas pueden utilizar Jutsus para defenderse de los ataques por la retaguardia pero tendrán 0 dados para empezar, es decir, sólo tendrán los dados que compren con el Jutsu.

### Emboscadas

Los personajes podrán ser atacados por sorpresa, o también preparar ellos mismos una emboscada. Normalmente, los jugadores de personajes que van a ser emboscados podrán realizar tiradas reflejas de Astucia + Percepción contra las tiradas de Destreza + Sigilo de los emboscados para poder detectar el ataque antes de que ocurra. Si lo detectan, podrán reaccionar normalmente.

Podéis realizar una tirada de Compostura + Percepción para personajes que sean emboscados con éxito. Si falla, serán cogidos por sorpresa y no podrán esquivar o parar ataques durante el primer turno, excepto con Jutsus reflejos. Si tiene éxito, estarán sorprendidos pero no indefensos. Podrán moverse, esquivar, y parar, aunque no atacar.

### Disparos Apuntados

Se trata de ataques en los que el personaje se ha concentrado en un objetivo en concreto. Cuando utiliza este recurso, un personaje puede cortar cuerdas, marcar a su objetivo o incluso desarmar a su oponente.

**Golpes contundentes:** En ocasiones los personajes no desean matar, sino incapacitar a sus oponentes. Sustrayendo un éxito de la tirada de ataque, un personaje puede utilizar un arma de Kenjutsu para infligir daño contundente. Los personajes no pueden infligir daño contundente de esta forma con armas arrojadas o arcos.

**Objetivos pequeños:** Los personajes necesitarán frecuentemente, y por propósitos dramáticos, golpear objetos pequeños. Por ejemplo, un arquero podría tener que arrebatarle a la antorcha a un guardia antes de que haga una señal luminosa, o un espadachín podría desear demostrar su destreza lanzando al aire una manzana y cortándola en muchos pedazos antes de que caiga. Esto requiere de una tirada de Destreza + la Habilidad de

combate apropiada, con una dificultad marcada por el Narrador basada en el tamaño del objetivo y la dificultad del ataque. Acertarle a una manzana sobre la cabeza de una persona tendría una dificultad estándar, y hacerlo mientras la manzana vuela por el aire en dirección a las manos de una joven encantadora tendría sin duda una dificultad 2 ó 3.

**Marcar a un objetivo:** Algunos personajes pueden desear "marcar" a un oponente, es decir, golpearle de tal forma que quede parcialmente herido. Podría optar por arrancarle los botones de la blusa a una bella ladrona, o quizá, en el caso de un arquero, preferiría rajarle la cara a un ninja enemigo con una flecha, dándole a entender así que el próximo disparo no fallará. Florituras tales son complicadas, y suelen tener un propósito dramático, para advertir a oponentes inferiores. Para marcar hace falta una tirada de Destreza + la Habilidad de combate apropiada con una dificultad de 3, en marcas relativamente sencillas, y de 4 para las que sean particularmente notables. El objetivo podrá parar o esquivar el invento como si fuese un ataque normal. Marcar oponentes no reviste daño.

**Desarmar:** Desarmar oponentes es algo ya clásico. Para conseguirlo debes realizar una tirada de Destreza + la Habilidad de Combate apropiada con una dificultad de 3 para un ataque cuerpo a cuerpo o de dificultad 5, si el ataque es a distancia. El objetivo puede parar o esquivarlo como si se tratase de un ataque normal.

Si la tirada para desarmar tiene éxito, realiza una tirada de Astucia + la Habilidad de Combate que gobierne el arma que estás empuñando para la víctima del ataque. Si el jugador del objetivo no consigue al menos tantos éxitos como el atacante en su tirada de desarmar, su arma irá a parar a bastantes metros en la dirección que prefiera el atacante.

Un jugador debe tener éxito en una tirada de Destreza + la Habilidad de combate que gobierne el arma para poder recuperarla tras ser desarmado, siempre y cuando dicha arma no haya ido a parar a un río, o bajo un mueble pesado, o a un pozo sin fondo. Recuperar un arma no es una acción refleja; si el personaje en cuestión desea hacer algo más que recoger su arma, deberá dividir su reserva de dados. Desarmar no causa ningún daño.

### Atacar Objetos

Los personajes querrán, a menudo, atacar objetos inanimados. Un personaje puede utilizar un hacha para atravesar una puerta. Otro podría preferir destrozar monumentos hechos a su enemigo, quizá arrancarle su bandana con un solo golpe de su kunai. Sea cual sea la razón, resolver estos ataques es bastante sencillo. El Narrador deberá asignar al objeto un índice de absorción y dos niveles de salud

Condición	Acaba buena visibilidad	Acaba la visión borrosa
Niebla, día	10 metros	30 metros
Niebla, noche	0 metros	3 metros
Nieve cerrada, día	0 metros	20 metros
Nieve cerrada, noche	0 metros	0 metros
Noche sin luna, terreno nevado o desierto	5 metros	25 metros
Noche sin luna, campiña o bosque pelado	0 metros	3 metros
Noche sin luna, ciudad o bosque	0 metros	0 metros
Luna llena, terreno nevado o desierto	50 metros	100 metros
Luna llena, campiña o bosque pelado	25 metros	50 metros
Luna llena, ciudad o bosque	0 metros	3 metros
Luz de antorcha*	3 metros	5 metros

\* La luz de antorcha substituye a la iluminación natural y proporciona suficiente luz como para leer en la zona de buena visibilidad. Sin embargo, los personajes que utilicen antorchas serán visibles a kilómetros si están situados en un terreno no accidentado o desde decenas o cientos de metros en terreno no accidentado o frondoso, ya sea un bosque o una zona urbana. Los personajes que lleven antorchas podrán ser atacados con armas de alcance, incluso más allá del nivel de visibilidad. Tales ataques pueden sufrir más allá del nivel de visibilidad. Tales ataques pueden sufrir el efecto de modificadores normales; el atacante deberá sustraer un éxito, pues el objetivo no está bien iluminado.

diferentes; uno para en el caso de que el objeto quede hecho papilla, y otro en el que el objeto sufra ciertos daños (por ejemplo, agujerear una puerta para que quepa una mano por el agujero, o cortarle la mano a una estatua a la altura de la muñeca).

Los personajes atacan objetos como si fuesen un objetivo más, aunque por supuesto existen pocos objetos que puedan parar o esquivar ataques. No es necesario realizar tiradas para obtener daño en los ataques a objetos, no importa si los personajes golpean un punto vulnerable. Todo daño que penetre la absorción de un objeto produce daño, y punto. Sin embargo, hay objetos más duros que los ataques de un Ninja, y sus absorciones pueden anular el daño de muchos ataques. Generalmente, incluso los objetos frágiles tienen una absorción de golpes bastante alta, y un gran número de niveles de salud.

### Maniobras de Lucha

Los personajes sin armas tienen más opciones que simplemente dar puñetazos y patadas; existen poderosas llaves de lucha que forman parte de la Habilidad de Jujutsu. Estas maniobras de combate son similares a los ataques normales en que el personaje realiza una maniobra de Destreza + Jujutsu que el objetivo debe parar o esquivar. Sin embargo,

cada una de ellas posee unas reglas que establecen los efectos de un ataque con éxito, dado que su objetivo suele ser más complejo que el simple daño. Los personajes que deseen utilizar llaves que no consistan en barridos y placajes deberán tener ambas manos libres.

**Presa:** En un ataque con éxito, el personaje consigue hacer presa con su contrincante. Durante el primer turno, el atacante consigue Fuerza + 2 de daño. Los éxitos extra del ataque de presa no se suman a este daño. A continuación, los combatientes actúan con su iniciativa normal. Sin embargo, durante una llave de presa, el personaje atrapado sólo puede tomar dos acciones. Puede escoger infligir Fuerza + 2 de daño a su agresor, o puede intentar escapar de la presa (Destreza + Jujutsu; el apresador realiza la misma tirada refleja). Los personajes sujetos por una presa estarán severamente limitados, pues no podrán utilizar ningún Jutsu de combate salvo aquellos que en su descripción indiquen que funcionan contra una presa. No podrán esquivar ni parar ataques contra ellos. A la discreción del Narrador queda qué Jutsus que no sean de combate puede utilizar un personaje atrapado en una presa. Los personajes que estén implicados en una presa no pueden llevar a cabo otras acciones de combate hasta que abandonen la posición o su oponente sucumba al daño.

**Engarro:** Es similar a la presa, pero menos peligroso para ambos combatientes. El atacante realiza una tirada de Destreza + Jujutsu para su ataque con Jujutsu, que no produce daño. Si la tirada tiene éxito, el objetivo no podrá actuar durante su siguiente acción. En ese momento, el jugador puede realizar una tirada de Fuerza + Jujutsu. Si el personaje que sufre el engarro consigue más éxitos que su captor, podrá escapar y actuar normalmente durante su siguiente acción. Si falla, permanecerá atrapado, aunque podrá escapar de nuevo durante su siguiente acción. Ninguno de los personajes participantes en el engarro podrá

Modificadores de Altura	
Situación	Penalización a la Reservas de dados
Escaleras	-1
Escaleras de caracol defendible	-2 cuando subes
Ladera suave	-1
Ladera empinada	-2
Ladera imposible de escalar sin ayuda de las manos	-3
Escala	-3
Pedregal, espinos, o abatis	-1 adicional



llevar a cabo acciones físicas hasta que la llave se abandone.

**Barrido:** Cuando un personaje realiza un barrido, utiliza sus piernas para golpear las piernas de su oponente, y así derribarlo. El atacante sustrae 1 éxito de la tirada de ataque y consigue su Fuerza en daño. Los éxitos extra suman daño de la forma usual para el combate. El jugador del objetivo de un barrido con éxito debe conseguir una buena tirada refleja de Destreza + Agilidad con una dificultad 2, o su personaje acabará por el suelo. Esta maniobra puede llevarse a cabo también con un bastón, cadena, silla, o cualquier otra arma que sirva para realizar un barrido.

**Placaje:** El personaje se lanza contra su oponente con el objetivo de derribarlo. El jugador del atacante realiza una tirada de Destreza + Jujutsu y sustrae 1 éxito de la tirada de ataque. El ataque produce un daño de Fuerza + 2, y ambos jugadores implicados deben tener éxito en una tirada refleja de Resistencia + Agilidad con una dificultad 3 o acabarán en el suelo. Aunque el jugador del objetivo tenga éxito en esta tirada, su personaje perderá el equilibrio y tendrá una penalización de -2 en todas sus acciones para el siguiente turno.

**Lanzar:** El atacante agarra a su oponente en movimiento y utiliza su peso e inercia para lanzarlo por el aire. El jugador del atacante realiza una tirada de Destreza + Jujutsu y sustrae 1 éxito a su resultado. El ataque en sí no produce daño, pero el objetivo saldrá desplazado un número de metros igual a la Fuerza del Atacante en la dirección que mejor le parezca a éste, y el jugador del objetivo deberá realizar una tirada de Astucia + Agilidad con una dificultad 2, o su personaje sufrirá una grave colisión de aterrizaje. Recibirá la Fuerza del atacante -1 en daño, y cada dos éxitos extra que salgan en la tirada de ataque añadirán un punto de daño a su total. Obviamente, que te lancen a un pozo lleno de estacas bien afiladas o que te despeñen por un barranco puede aumentar considerablemente la cantidad de daño. Acabar en el lecho de un río o el fondo de poza de barro probablemente reduce o anula el daño, aunque los personajes equipados con armaduras pesadas tendrán motivos para preocuparse.

## EXTRAS

El enemigo medio de tu héroe suele ser un tipo malo prescindible, el típico matón. Su propósito en el combate suele ser recibir una paliza o morir para proporcionar un espectáculo visual, complicar la narración un poco, y demostrar lo cachas que está tu personaje. En **Naruto d10**, estos personajes reciben el nombre de extras, y existen reglas especiales que permiten combates rápidos y furiosos donde los jugadores se abren camino entre hordas de villanos anónimos.

**\*Los extras sólo poseen tres niveles de salud:** Sólo cuentan con 3 PV. Si un personaje consigue hacerle más de 3 puntos de daño a un extra, se acabó el extra.

**\*Cuando un extra recibe mucho daño, directamente queda despachado:** Una vez que calcules el daño que un extra debe absorber, si esta cantidad de dados es superior o igual a 9, el extra es despachado inmediatamente.

**\*Los extras no realizan críticos al sacar 10:** Esta capacidad representan la habilidad del personaje heroico para soportar la presión. Los extras no cuentan con ella.

**\*Los extras no tienen rasgos de personaje:** Normalmente, los extras no necesitan una hoja de personaje completa, ya que son oponentes anónimos diseñados para ser vencidos. A menudo será una buena idea realizar un esquema de reglas o características de un extra tipo, para hacerse una idea general. Sin embargo, a menudo habrá encuentros inesperados. En esas ocasiones, no dudes en utilizar las siguientes características. Siempre puedes detallarlas un poco más.

### Oponentes débiles

*Milicia, Matones contratados, Guardias de la ciudad*

Iniciativa básica 4, 4 dados en cualquier reserva de dados para combate relevante, daño y absorciones.

Determinación 3

### Oponentes competentes

*Tropas entrenadas, Matones profesionales, Ninjas genéricos*

Iniciativa básica 5, 5 dados en cualquier reserva de dados para combate relevante, daño y absorciones.

Determinación 4

### Oponentes de élite

*Tropas de choque, Ninjas competentes, Guardaespaldas profesionales*

Iniciativa básica 6, 6 dados en cualquier reserva de dados para combate relevante, daño y absorciones.

Determinación 6

## REGLAS ADICIONALES

### GUERRA

#### Levantar y Moviendo Objetos.

Todo el mundo puede acometer proezas de fuerza en esfuerzos momentáneos, dependiendo de su masa muscular. Trabajando conjuntamente, los personajes puede combinar su poder físico para conseguir realizar diversas tareas. Suma la puntuación de Fuerza de todos los participantes y mira la tabla de Proezas de Fuerza para comprobar qué puede ser levantado y movido simplemente gastando una acción (no es necesaria la tirada de Fuerza). Para exceder ese límite, se requiere una tirada de Fuerza + Resistencia, añadiendo los éxitos conseguidos en la tirada a la Fuerza del personaje para determinar qué tipo de tarea puede acometer. En grupo, la tirada de Fuerza + Resistencia se hace por cada participante.

#### Estorbos.

Un personaje en **Naruto d10** puede llevar cómodamente el equivalente a la mitad de su peso. Por cada 10 por ciento que sumemos a esa cantidad, sufrirá una penalización de -1 y un +1 de valor de fatiga, que se suma a cualquier armadura que lleve. Un personaje no puede llevar el equivalente a su peso durante un período extendido, y tendrá una penalización de movilidad de -5 y un +5 de valor de fatiga si así lo hace, aunque sea poca la distancia que tenga que recorrer.

#### Salto

La distancia que puedan saltar los personajes queda determinada por su Fuerza + Agilidad en metros, cuando se trata de salto de altura, y el doble de esa distancia en los saltos de longitud. El Narrador puede necesitar tiradas de Destreza o Astucia + Agilidad si los personajes van a parar a superficies resbaladizas, inestables o peligrosas.

### Escalar

Los personajes con una puntuación de 1 o más en Agilidad podrán escalar con seguridad cualquier superficie seca que posea abundantes lugares donde sujetarse. Escalar exige una tirada de Destreza + Agilidad. La DF dependerá de los puntos de apoyo que tenga la superficie, o en la presencia de zonas resbaladizas o majadas. También se deberá tener en cuenta la temperatura de la superficie y si hace viento. Escalar con guantes puede ser frustrante, pero una superficie helada acaba por dejarte las manos insensibles. Si la superficie es muy pendiente el Narrador deberá sumar +1 como *mínimo* a la dificultad del intento de escalada.

Así mismo, los personajes que escalen con la armadura puesta o con estorbos de este tipo, sufrirán una penalización de movilidad en sus tiradas de escalar, y los personajes que intenten escalar con mochilas al hombro u otro tipo de pesos que les desequilibre sufrirán un aumento en la DF de +1 o más. Normalmente, los escaladores ascienden una altura y luego izan sus pertenencias.

Un equipo apropiado de escalada podría ayudar a anular las penalizaciones de dificultad. Los personajes que estén bien equipados sólo se caerán si sacan un fracaso en sus tiradas. Sin embargo, los anclajes debe colocarlos alguien que vaya por delante y que realice la ascensión sin protección. El Narrador no debe dudar en dividir una escalada en varias tiradas pequeñas, sobre todo si es larga, para darle mayor emoción.

#### Caídas

Los personajes que se caen reciben normalmente 1 nivel de daño, absorbible con Resistencia, por cada metro y medio de altura que tenga la caída. Si se cae sobre un líquido profundo o una superficie blanda el daño quedaría rebajado. Si el Narrador lo permite, el personaje puede realizar una tirada de Astucia + Agilidad para mejorar su situación (agarrarse a una rama, saltar del precipicio al profundo océano...).

### Dureza de los Objetos

Objeto	Absorción (C/L)	Niveles de Salud de daño	Niveles de salud a destruir
Puerta normal	3/1	3	10
Puerta de roble	5/3	10	20
Puerta de fortaleza	10/8	3	40
Estatua de madera	4/2	4	16
Estatua de piedra	8/4	6	28
Estatua de hierro	12/6	8	50
Pared de madera*	5/3	24	12
Pared de ladrillo*	10/6	40	40
Pared de piedra*	18/12		80

\* Esto es para una sección de muro lo suficientemente larga para que un personaje pueda caminar a través de ella.



## Vida

### Soportar la Enfermedad

Cuando los personajes sean expuestos a algún tipo de enfermedad deberán realizar una tirada de Resistencia + Vigor para poder recuperarse. El Narrador puede crear sus propias enfermedades y darles las características y dificultades que él vea apropiadas. Como enfermedad genérica se puede optar por dar un penalizador de -2 todas las tiradas hasta que se obtenga éxito en una tirada de Resistencia + Vigor (tirada que se realizaría una vez al día).

### Vigilia

Los jugadores de los personajes que deseen permanecer despiertos durante varios días con sus noches deberán realizar una tirada de Resistencia + Vigor una vez por día y cada vez que sus personajes se queden solos y sin nada que hacer.

Si fallan, se quedarán dormidos hasta que se despierten o durante un tiempo que oscila entre 8 y 12 horas.

Por cada día que pasen despiertos, los personajes restarán 1 a sus reservas de dados, incluida la tirada para permanecer despierto. Esta penalización tiene un límite de -3.

### Resistiendo la Fatiga

Un personaje puede llevar a cabo labores manuales duras durante un número de horas igual a su Resistencia + Vigor sin soportar fatiga.

Si trabaja más aún, tendrá un -1 en todas sus reservas de dados hasta que haya comido y dormido bien. Si el personaje sigue trabajando, seguirá acumulando penalizadores de -1 cada hora hasta llegar a -6, momento en el que caerá inconsciente. Un jugador puede realizar una tirada de Resistencia + Vigor para que su personaje anule esta penalización aunque duerma o coma mal. Sin embargo, el personaje no puede recurrir a su Resistencia durante mucho tiempo. Deberá comer y dormir bien por lo menos cada (Resistencia + Vigor) días, o sufrirá una penalización de -2 por fatiga sin posibilidad de compensación.

### Bebida

Tu personaje podrá normalmente consumir un número de bebidas igual a su Resistencia sin llegar a estar borracho. Un personaje borracho tendrá un -2 en todas las acciones hasta que se haya despejado un poco.

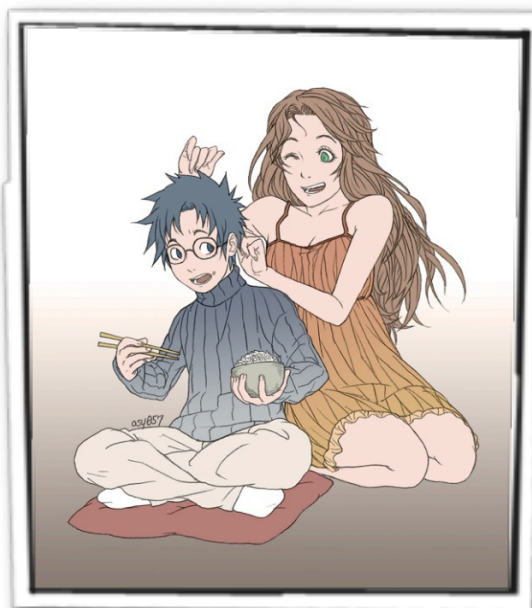
Los personajes con Habilidad de Vigor pueden realizar una tirada de Resistencia + Vigor antes de comenzar a beber. El número de éxitos que obtengan determinará el número de bebidas que podrán ingerir antes de quedar beodos.

En términos de juego, una "bebida" será un

vaso de vino, un vaso de sake, una jarra de cerveza o un vasito de licor de alta graduación.

### Resistencia a los Venenos

Los personajes en Naruto d10 algunas veces sufren la acción de venenos. Para resistir sus efectos, los jugadores deben realizar tiradas reflejas de Resistencia + Vigor para sus personajes. Los venenos ligeros poseen una DF 1, los medianos una dificultad 2, y los fuertes, DF 3 o mayor. Un veneno suele tener dos efectos; uno de ellos corresponde al caso de que la tirada de Resistencia + Vigor falle, y el otro, menos severo, se da cuando la tirada tiene éxito. Normalmente, el efecto se representa con un número de niveles de daño, una penalización, y una duración. El daño se aplica directamente, no es necesario tirar los dados. Se aplican los niveles de salud del correspondiente tipo de daño al recuento de heridas del personaje. La penalización refleja los efectos alucinógenos o convulsivos del veneno, y se aplican a todas las reservas de dados hasta que la duración del veneno desaparezca.



## CONTENER EL ALIENTO.

Un personaje puede contener el aliento durante (su Resistencia x 30) segundos. Pasado este tiempo, debe tomar aliento de nuevo. Si el personaje está bajo el agua, comenzará a ahogarse, recibiendo un nivel de salud de daño por cada 30 segundos hasta que se muera. Con una tirada refleja de Resistencia + Vigor podrá aumentar la cantidad de tiempo que puede contener el aliento. Por cada éxito en la tirada, el personaje podrá pasar otros 30 segundos sin respirar.

## RESISTIR LA ENFERMEDAD.

Cuando un personaje sea expuesto a una enfermedad, su jugador realizará una tirada refleja de Resistencia + Vigor para evitar que el personaje contraiga la enfermedad. La dificultad de la tirada está determinada por la virulencia de la enfermedad, y modificada por el grado de exposición.

## DAÑO AMBIENTAL

Los personajes estarán con frecuencia expuestos a ambientes peligrosos; calor intenso, frío sobrenatural, nieblas ácidas, e incontables amenazas. Normalmente, la armadura de un personaje no le proporciona protección contra este tipo de situaciones, pero los Ninjas pueden a menudo soportarlas gracias a su entrenamiento único. Los personajes expuestos a estas amenazas podrán realizar una tirada refleja de Resistencia + Vigor. El Narrador deberá calibrar los riesgos ambientales de la misma forma que hemos hecho con los venenos, con una dificultad y dos efectos; uno si la tirada refleja tiene éxito, el otro si la tirada falla. Sin embargo, estas amenazas poseen también un intervalo. El personaje puede estar expuesto a ellas durante periodos prolongados de tiempo. El intervalo del efecto determina la extensión del periodo de exposición previo a la tirada de Resistencia + Vigor. Como en los venenos, el daño se cuenta en niveles, no en dados. No necesitas tirar los

dados, simplemente lo aplicas directamente al recuento de heridas de tu personaje.

## SEDUCCIÓN

La seducción cubre todo intento de persuadir a alguien para entregarse a una relación íntima. Puede ser un romance, un flirteo, o mera manipulación. En los dos primeros casos, el jugador del personaje que persuade deberá realizar una tirada de Presencia + Don de Gentes. Los personajes menos escrupulosos utilizarán Manipulación + Don de Gentes. La dificultad de la tirada estará modificada por la situación, las diferencias de estatus y la Apariencia del seductor, y la dificultad aumenta en 1 si uno de los personajes no es heterosexual. Obviamente, si ambos personajes desean tener relaciones íntimas, el resultado es un éxito automático.

## PERSUADIR A ALGUIEN

Tu personaje necesitará a menudo cambiar el punto de vista de otro individuo. La tirada de Presencia puede combinarse con varios atributos diferentes, dependiendo de la clase de argumentos que desee utilizar el personaje. Los Atributos más comunes para esta tirada suelen ser Presencia, Manipulación, o Astucia.

La dificultad de una tirada de persuasión está modificada por la fuerza de los argumentos del personaje, de sus convicciones, y de las condiciones en las que tenga lugar la actividad persuasoria y la Compostura del objetivo. Convencer con la palabra requiere un solo éxito, aunque cambiar un sistema de creencias al completo generalmente implica una acción extensa de dificultad alta donde el personaje que convence deberá acumular más éxitos que la Determinación del objetivo.

## INTIMIDACIÓN

La intimidación de otros individuos suele ser una tarea sencilla. Si el personaje simplemente golpea o zarandea a su contrincante para

## PROEZAS DE FUERZA

Fuerza	Peso	Hazaña
1	20 kg	Levantar una silla.
2	50 kg	Levantar un perro grande.
3	125 kg	Levantar una persona adulta.
4	200 kg	Levantar un armario vacío.
5	325 kg	Levantar un ataúd.
6	400 kg	Levantar un armario lleno.
7	450 kg	Tumbar un carro.
8	500 kg	Levantar una mula.
9	600 kg	Tumbar una carroza.
10	750 kg	Alzar un tronco de árbol.
11	1000 kg	Levantar un ancla de barco.
12	1500 kg	Levantar un rastrillo de hierro.
13	2000 kg	Lanzar un buey.
14	2500 kg	Romper limpiamente unos grilletes.
15	3000 kg	Romper un muro de piedra de un puñetazo.



atemorizarlo, entonces el asunto se zanjará con una tirada de Fuerza + Presencia. Si el personaje opta por una técnica algo más elaborada, ya sea convencer al enemigo del peligro que le acecha a su adorado hogar o idolatrada hija, por ejemplo, necesitará llevar a cabo una tirada de Manipulación + Don de Gentes. La dificultad de intimidar a un humano quedará establecida por la credibilidad de la amenaza, su severidad, y la Compostura del objetivo. Si se amenaza con mutilar terriblemente a un personaje con poca puntuación en Compostura, y que esté familiarizado con las consecuencias de enfadar a su contrincante, la tarea probablemente requerirá un solo éxito. Por otro lado, una amenaza improbable contra un personaje de gran Compostura que no tenga particulares razones para creerle, tendrá por lo menos una dificultad de 3.

La intimidación de grupos enteros es una cuestión peliaguda, porque el individuo maltratado para dar ejemplo podría convertirse fácilmente en un mártir. De todas formas, si estás decidido, la tirada será de Presencia + Don de Gentes. La dificultad de la intimidación de masas está basada en el humor de los testigos, su riqueza, y las posibilidades de defenderse del matón. Las ejecuciones masivas y confiscación de propiedades, que aterrorizarían a una población próspera y desarmada, servirían de más bien poco contra un pueblo pobre y bien armado.

### Liderazgo

Los personajes de **Naruto d10** frecuentemente se encontrarán en posiciones de liderazgo. Vuestros personajes serán en ocasiones inspiración, influencia y socorro de sus seguidores. La Habilidad de Presencia rige toda tarea de dirección.

Normalmente, el liderazgo es una cuestión de tiradas de Presencia + Don de Gentes, aunque casi todos los Atributos no físicos pueden resultar de utilidad.

### Empatía

Los personajes de **Naruto d10** conocerán a incontables personajes a lo largo de su vida. Al interactuar con cada uno de ellos, para que una conversación marche bien a veces influye mucho el estado de ánimo de la otra persona. Para intuir los sentimientos de una persona se utiliza Astucia + Don de Gentes. De esta manera se pueden intuir cosas como su estado de ánimo, si se puede considerar una amenaza para el personaje, o si está mintiendo, entre otras cosas.

### Haciendo Amigos

Si lo que se quiere es entablar amistad con esa persona se utilizará Presencia + Don de Gentes,

aunque en algunos casos también se puede utilizar Manipulación + Don de Gentes.

### Pequeños Detalles.

El uso más común que se le suele dar a la Habilidad de Percepción es el de detectar pequeños detalles o también, señales de peligro.

El Narrador deberá estimar la dificultad de las tiradas de Percepción basándose en lo obvio de un hecho que el personaje puede detectar o de su nivel de distracción. Un personaje en medio de un apasionado beso o una pelea salvaje cuerpo a cuerpo tiene menos posibilidades de detectar pequeños detalles que si estuviese dando un paseo o quizá sentado, esperando a que algo ocurra.

El personaje realizará una tirada de Astucia + Percepción para darse cuenta de pequeños detalles, objetos ocultos, trampas o emboscadas.

### Encontrar Cobijo

La exposición a los elementos, la deshidratación, y el hambre pueden matar a un personaje tan efectivamente como un certero golpe de espada. Normalmente, los jugadores no van a necesitar realizar tiradas de Supervivencia para que sus personajes sobrevivan al día a día, aunque si las condiciones son extremas o carecen por completo de equipo puede que sí les convenga. En tales casos, el Narrador deberá asignar una dificultad a esas tiradas basándose en las condiciones y lo adecuado o pobre de su preparación. Sobrevivir en los bosques con un cuchillo y un pedernal tendrá una DF 1 de Astucia + Supervivencia, mientras que ser arrojado desnudo a un desierto tendrá una DF de 4 o 5.

Solo un personaje del grupo necesita tener éxito en la tirada, siempre que los otros personajes le sigan, él podrá enseñarles lo que hay que hacer.

Encontrar comida es más difícil. Los personajes deberán realizar tiradas de Inteligencia + Percepción para que sus personajes puedan encontrar comida y agua potable. En ambientes templados o tropicales, estas tiradas poseen una dificultad normal, pero en el desierto, en los hielos, u otros lugares particularmente inhóspitos, la DF ascenderá a 2 o más.

### Rastreo y Evasión.

Rastrear es el arte de seguir a un ser por las huellas y señales que deja al pasar. Normalmente sólo un buen rastreador puede evitar que lo rastreen, pues conocerá los trucos de sus perseguidores y los utilizará para borrar sus huellas.

Normalmente será necesaria una tirada extendida y enfrentada. El jugador del objetivo

del rastreo tirará Astucia + Supervivencia, mientras que el rastreador tirará Astucia + Percepción. Las tiradas se realizarán dos veces al día, una por la mañana y otra por la tarde. Rastrear por la noche es imposible sin perros ninja o Jutsus.

El número de éxitos que debe acumularse para acabar con la persecución, ya sea porque se alcanzó al objetivo o porque no, depende de las velocidades relativas de los implicados en la persecución. Si ambas partes están empatadas en lo que a velocidad se refiere, entonces una de ellas deberá tener más de tres éxitos para poder ganar.

Si el objetivo les lleva a sus perseguidores mucha ventaja, entonces el Narrador le otorgará varios éxitos automáticos para reflejar que el rastro ya no está fresco y que tiene bastante distancia de ventaja. Un terreno en malas condiciones o poco familiar aumentarán la dificultad de las tiradas de rastreo. El uso de perros u otros animales con buen olfato sumará al menos 2 dados a la tirada de Supervivencia del jugador del perseguidor, y posiblemente hasta 5, si los animales están familiarizados con el terreno y los maneja una persona diestra.

Si queremos perder a los rastreadores con pruebas falsas o dirigirlos hacia trampas la dificultad de la tirada aumenta. Así cabrá la posibilidad de conducirlos a la guarida de un animal peligroso, o retrasar bastante su marcha. A la discreción del Narrador queda decidir cuánto debe aumentar esa dificultad. Recuerda que el modificador de dificultad de la tirada del personaje del fugitivo deberá estar basada en el tiempo consumido y la dificultad del truco, no en lo difícil que les será a los perseguidores arreglar el asunto. También conviene asegurarse de que el jugador tiene una oportunidad de describir el truco como si fuese una acrobacia.

### Predecir Cambios Climáticos

Los personajes que posean la Habilidad de Supervivencia podrán predecir cambios climáticos realizando una tirada de Astucia + Supervivencia, cuya DF estará determinada por la variabilidad del clima local. El número de éxitos será el número de días con antelación con que el personaje podrá predecir el tiempo que hará. El clima marítimo es diferente al de tierra adentro, por lo que cuando se intenten predecir cambios climáticos en esos casos se aplicará un penalizador de -2.

### Ocultarse

El Sigilo es la Habilidad para evitar ser detectado y de desplazarse sin ser visto. Se trata de una tirada opuesta, con el personaje sigiloso tirando Destreza + Sigilo y el observador tirando Astucia + Percepción. Si el personaje sigiloso tiene éxito, entonces no será detectado, mientras que si el observador tiene éxito, podrá ver a su enemigo. Factores

negativos serán la buena iluminación, los espacios abiertos, un suelo que produzca ruidos al caminar o la presencia de guaridas alerta. Estos factores aumentan la dificultad del personaje que intenta pasar inadvertido.

### Contrarrestando el Sigilo

Los personajes utilizan Percepción para contrarrestar el uso que del Sigilo hacen otros. El jugador del personaje que se esconde tira a Destreza + Sigilo, tirada enfrentada con la Astucia + Sigilo del observador.

Los factores negativos tales como la mala visibilidad o la distracción aumentarán la dificultad de la tirada del observador. Si el personaje sigiloso tiene éxito, entonces no será detectado, mientras que si el observador tiene éxito, descubrirá a su oponente. Los factores negativos tales como la mala visibilidad, o las distracciones, aumentarán la dificultad de la tirada del personaje que observa.

### Robando Bolsas

Robar bolsas puede ser tan interesante, en **Naruto d10**, como abrir cerraduras. Robar talegas puede ser una forma útil para medrar económicamente, y además también están los documentos, las llaves, sellos y prácticamente cualquier objeto lo bastante pequeño como para no llamar demasiado la atención.

Para robar o cortar una bolsa, el jugador del personaje deberá realizar tiradas de Destreza + Sigilo. La dificultad del intento está determinada por el lugar donde lleva guardados el objetivo sus objetos preciados. Valijas y bolsillos traseros tienen una dificultad de 2. Los objetos situados en los bolsillos del pecho o que vayan pegados al pecho tendrán una dificultad de 3. Si los bolsillos están bien asegurados, la dificultad aumentará por lo menos en 1. Los personajes que tengan un cuchillo o kunai pueden intentar cortar una bolsa, aunque esto tiene una dificultad de 2, pues la mayoría de la gente lleva su bolsa pegada al cuerpo.

Los jugadores de personajes que hayan sufrido hurtos de este tipo pueden realizar una tirada de Astucia + Percepción para que puedan darse cuenta de ello. El modificador de dificultad de esta tirada de Percepción será igual al número de éxitos extra obtenidos en la tirada de Destreza + Sigilo. Si el ladrón no consiguió éxitos extra, entonces la tirada de Percepción tendrá una dificultad normal.

### Conocimiento

#### Fabricando Objetos

Utilizar la Habilidad de Pericia para fabricar objetos es un proceso de tres pasos. Ten en cuenta que este sistema está diseñado para crear objetos de alta calidad o fuera de lo común. Para otro tipo de objetos, el Narrador





puede pedir una sola tirada, o simplemente asumir que el personaje ha tenido éxito produciendo un objeto pasable.

En el primer paso, el personaje debe planear su proyecto. Obviamente, algunas cosas no necesitan ser planeadas demasiado concienzudamente. Un herrero acostumbrado a trabajar para militares no va a necesitar pensar demasiado para fabricar una espada, a no ser que sea una espada realmente especial. De todas formas, para planear algo hace falta una tirada de Inteligencia + Pericia. El jugador podrá realizar planes durante tanto tiempo como lo desee, pero el tiempo entre tiradas debe aumentar considerablemente si el jugador quiere conservar sus éxitos acumulados. Todo depende de cuántas tiradas ha hecho el jugador y de la opinión del Narrador. Cuantos más éxitos consiga en la fase inicial, más impresionante será el proyecto. En ese momento el Narrador deberá dar una idea al jugador sobre el tipo de resultados que puede esperar, y sugerir potenciales aventuras para conseguir las materias primas necesarias.

En el segundo paso, el personaje debe hacer inventario de los materiales que necesitará. Necesitará una selección de materiales, y realizar una tirada de Astucia + Pericia para escoger los mejores. No se pudo hacer un bolso de seda con una oreja de cerdo: para fabricar

un objeto excepcional harán falta los mejores materiales. A pesar de ello, si el personaje obtiene suficientes éxitos, podrá hallar una forma de fabricar un producto aceptable con materiales de baja calidad, o encontrar las mejores virtudes de un buen material para obtener resultados verdaderamente asombrosos.

Durante el tercer paso, el personaje fabrica el objeto, o supervisa su manufactura. El jugador necesitará una tirada extendida de Destreza + Pericia, o de Inteligencia + Pericia si se trata de un proyecto de magnitud (arquitectura o construcción naval), en el que el personaje funcione esencialmente como supervisor de otros trabajadores. El jugador puede realizar tantas tiradas como lo desee pero no podrá seguir haciéndolo una vez acumule un número de éxitos igual o mayor que su Inteligencia + Pericia. Sin embargo, los éxitos sobrantes se conservan.

Como en la sección de planificación, los espacios entre tiradas aumentarán paulatinamente, y un fracaso arruinará el proyecto. Los objetos que estén bien diseñados y contruidos con buenos materiales pueden proporcionar bonificaciones significativas, en ciertas situaciones hasta tres dados.

### Crear Objetos Cargados de Chakra

Los Ninjas pueden construir aparatos especiales a partir de la inhibición de chakra. Tu personaje necesita tener una puntuación de 2 o más en Academicismo, Ocultismo y Pericia para producir el objeto en cuestión.

Las reglas para crear objetos cargados de chakra son las mismas que para crear cualquier objeto, aunque el proceso es más largo, los materiales más caros y raros, y el trabajo debe ser realizado por un personaje que pueda manipular Chakra y muy ducho en las Habilidades apropiadas. El Narrador y el jugador deberán discutir la naturaleza y características del objeto. Como regla general, se tarda tanto en darle una cualidad al objeto como en fabricarlo.

Si quieres descripciones de objetos tipo, puedes consultar el Capítulo Prodigios y Equipo.

### Buscando Algo

El principal uso de Investigación como Habilidad es registrar una zona buscando objetos, pruebas, o señales. Buscar un solo objeto requiere una tirada de Inteligencia + Percepción, con una dificultad basada en lo recóndito de su localización y en la cantidad de tiempo que los personajes tendrían que emplear para encontrarlo. Los personajes que busquen cosas específicas tendrán muchas más posibilidades de encontrar lo que buscan que si no saben lo que están buscando. Por otro lado, serán menos capaces de detectar detalles ajenos a lo que buscan.

## Buscando Cualquier Cosa

Los personajes que se limiten a poner patas arriba una habitación en busca de algo sospechoso tienen menos posibilidades de encontrar una cosa específica, pero probablemente descubrirán cosas interesantes. Una investigación indiscriminada de este tipo requiere una tirada de Astucia + Percepción, y su dificultad estará determinada por si los personajes tiene una idea o no de los que están buscando, y el tiempo que van a tener que buscar.

## Manejar el Conocimiento

El saber representa el conocimiento de un personaje de información académica, ya sea historia, filosofía, o matemáticas. El jugador puede realizar una tirada de Inteligencia + Academicismo para que su personaje recuerde un dato o solucione un problema matemático. La dificultad de esta tirada estará basada en la relativa oscuridad del conocimiento en cuestión. La información común sobre la Villa o el País del personaje tendrá una dificultad estándar. Datos específicos, fórmulas matemáticas complejas o ciertas informaciones sobre Villas o Países lejanos tendrán una dificultad de 3 o 4. Llevar a cabo operaciones matemáticas rayanas en lo esotérico, recordar hasta el mínimo dato sobre Países insignificantes o sobre saberes o datos sobre algo acontecido hace trescientos años tendrá una dificultad 5 o mayor.

Un jugador cuyo personaje deba encontrar una respuesta rápida deberá realizar una tirada de Astucia + Academicismo para conseguirla, con una dificultad aumentada en +1 o +2 sobre la DF básica para la pregunta, dependiendo de las prisas con las que vaya al hallar la respuesta.

## Contener Hemorragias

Un personaje que haya sufrido una Herida por arma blanca va a sangrar. Deberá contener la hemorragia rápidamente si es que no quiere morir desangrado. Una tirada de Inteligencia + Medicina parará la hemorragia de una sola Herida. Será necesaria una tirada aparte por cada Herida que el personaje desee restañar. La DF de la tirada será igual al número de Heridas que tenga el personaje. Aumenta la DF en +1 si no dispones de material médico. Los Ninjas están mejor entrenados para el combate, y si tienen tiempo para vendar sus heridas, la hemorragia cesará sin necesidad de realizar tiradas, por lo que esta regla se aplica principalmente a personajes secundarios.

## Heridas Infectadas

Los personajes que hayan sufrido heridas graves durante una batalla a menudo sufrirán terribles infecciones. Si tu personaje tiene la Habilidad de Medicina podrá atajar el progreso de una infección, lo que favorecerá la

recuperación de su compañero, sobre todo si se hace a tiempo.

Con una buena tirada de Inteligencia + Medicina, podrás conseguirlo. Durante un número de días igual al número de éxitos obtenido, la dificultad de la tirada de Resistencia + Vigor para que el personaje herido supere la enfermedad permanecerá igual que el día en que la infección comenzó a tratarse, en lugar de aumentar diariamente. Si la tirada de Inteligencia + Medicina falla, el personaje no podrá tratar la infección, que deberá ser tratada por un personaje con una puntuación en Medicina más alta que la del personaje que falló la tirada.

El personaje que hizo la tirada deberá cuidar a su paciente durante ese período. No podrá cuidar a más de una persona por cada punto en Medicina que posea. Cuando el período de gracia garantizado por una buena tirada de Medicina acabe, la dificultad de la tirada de Resistencia + Vigor para la recuperación comenzará a aumentar de nuevo. Si un personaje no se recupera y la infección comienza de nuevo a progresar, puede ser tratado de nuevo, pero esta vez, la infección podrá calmarse durante un número de días igual a (el número de éxitos en la tirada de Medicina/2). Si sigue sin recuperarse, entonces la tirada será (éxitos/4), etc.

La dificultad de la tirada de Inteligencia + Medicina puede aumentar en +3 o más si el personaje no tiene acceso a las medicinas adecuadas.

## Tratando Enfermedades y Venenos

Cada enfermedad y veneno tiene sus propios síntomas. Cuando un personaje ha estado expuesto a una enfermedad o veneno, su jugador debe realizar una tirada de Resistencia + Vigor. La dificultad de esta tarea está determinada por la virulencia de la enfermedad o el virus. El Narrador es libre para diseñar sus propias enfermedades y venenos. Si el jugador fracasa en su tirada, su personaje habrá sido afectado. El jugador deberá realizar una tirada de Resistencia + Vigor para que su personaje pueda sobrevivir. Hay dos dificultades para esta tirada, una si el personaje ha recibido tratamiento médico apropiado, y otra para el caso contrario.

Un tratamiento efectivo exige una tirada de Inteligencia + Medicina, con una dificultad establecida por la disponibilidad de medicinas. Si no está disponible la medicina apropiada para el tratamiento, entonces la DF de la tirada de Medicina aumenta. Podrá ser modificada en sólo +1 si hay a mano otros tratamientos, aunque sean inferiores, o en +3 o más si el personaje sólo puede mitigar un poco los efectos nocivos de la enfermedad o el veneno, y limitarse a esperar.



Un tratamiento con éxito no implica necesariamente una cura con éxito. Las curaciones milagrosas son terreno de los Ninjas y su Chakra. La medicina de los humanos normales suele aminorar los efectos perniciosos de una enfermedad o un veneno, mejorando un poco las probabilidades de supervivencia del afectado.

Si hay un fracaso en el tratamiento, el personaje que cura habrá quedado expuesto a la enfermedad. Ciertas enfermedades como la peste bubónica, son extremadamente contagiosas. Los jugadores de personajes que intenten tratar una enfermedad de este tipo deberían realizar tiradas para averiguar si se han contagiado, independientemente de los resultados del tratamiento de su amigo.

### Idiomas Secretos, Idiomas Perdidos

Los personajes de Naruto d10 a menudo se encontrarán con textos escritos en códigos secretos, lenguas olvidadas o las lenguas y alfabetos ocultos de las sectas y sociedades secretas. Saber leer éstos textos es, a menudo, de crucial importancia y no sólo por los conocimientos que encierran. Las lenguas secretas se utilizan para ocultar secretos o para esconder detalles o significados especiales de los textos mágicos.

Descodificar una lengua críptica o perdida es una acción extendida. Las lenguas secretas tendrán de +1 a +4 de dificultad, dependiendo de la existencia de gramática o de si estamos ante una lengua completamente sintética.

El número de éxitos que debe acumular el personaje está relacionado con la longitud del texto que desee descodificar. Pueden ser 10 éxitos para algunas páginas o cientos para un libro largo.

Las tiradas se realizarán con Inteligencia + Academicismo, o con Inteligencia + Ocultismo cuando se trate de idiomas de origen oscuro. La DF base depende de la rareza del idioma.

### Sentir el Chakra

Las grandes cantidades de Chakra son difíciles de camuflar, pues rugen y chisporrotean, adoptando formas caprichosas según el talante de quien las maneje. En pequeñas cantidades, el Chakra sigue siendo perceptible para aquellos que han educado sus sentidos. Incluso después de desaparecer, la brillante descarga que marca cualquier uso importante del Chakra, será perceptible. Un personaje familiarizado con las marcas que deja el Chakra en el tejido de la realidad y con sus olores y sabores podrá detectar Jutsus de un objetivo mientras el Chakra siga haciendo efecto.

Para conseguirlo, el personaje deberá observar cuidadosamente a su objetivo, que puede ser un objeto o una persona. Si está examinando un objeto, deberá ser capaz de tocarlo y examinarlo. Si está estudiando a un individuo, deberá por lo menos emplear un turno ininterrumpido de contacto visual o táctil.

El jugador del personaje tendrá que realizar a continuación una tirada de Inteligencia + Ocultismo. La dificultad de esta tirada será 10, pero irá disminuyendo en 1 por cada mota de Chakra utilizada en realizar un Jutsu sobre el objetivo y también por cada mota dedicada a alimentar Jutsus que afecten al objetivo. La dificultad mínima para esta tirada será de 1; no importa cuánto chakra desprenda el objetivo, el jugador del observador deberá con todo conseguir al menos un éxito en su tirada de Inteligencia + Ocultismo.

Un personaje no puede detectar los efectos de un Jutsu que afectó al personaje u objeto, ahora extinto (el Jutsu). El Jutsu deberá estar todavía en funcionamiento para que el personaje pueda detectarlo.

### Abrir Cerraduras

Los personajes, particularmente aquellos más inclinados a la deshonestidad, a menudo tendrán que abrirse camino abriendo cerraduras. Así mismo, los armarios y cajones que contienen el objeto del deseo de un personaje tienen una buena cerradura.

Para abrir una cerradura hay que tirar a Destreza + Pericia. La DF está determinada por la complejidad y calidad de la cerradura. El Narrador es libre para aumentar la dificultad de una tirada si un personaje está trabajando en malas condiciones; no es fácil abrir una cerradura si está colgado boca abajo a 30 cm de distancia de dos guardias atentos. El personaje debe contar con ganzúas. Aunque siempre se pueden improvisar, las ganzúas caseras añaden +1 a la dificultad de las tiradas para abrir cerraduras.

### Montar y Desactivar Trampas

Un personaje puede montar una trampa que posea, o desactivar una que detecte. El personaje realiza una tirada de Inteligencia + Pericia a una DF definida por la complejidad de la trampa. Si está en un apuro, puede utilizar Astucia + Pericia, pero con una dificultad aumentada de +3 a la DF.





# NARRACIÓN

## INICIO

No sabemos si has elegido voluntariamente aceptar la responsabilidad de ser el Narrador o si por el contrario han sido tus compañeros los que te han elegido para que te aprendas las reglas y representes la historia para ellos. En cualquier caso, no tienes por qué preocuparte. El trabajo del Narrador es en ocasiones ingrato, pero muchas otras es muy agradable.

Lo primero que debes hacer es familiarizarte con las reglas de este libro. Sabemos que parece un panorama desalentador; esto no significa que tengas que aprenderte todos los Jutsus de memoria, aunque una de las cosas que ayuda al dinamismo de una partida es la capacidad del Narrador para recordar, improvisar, y localizar reglas con rapidez.

Nada malo hay en que aprendas a jugar a la vez que tus jugadores, mientras van confeccionando sus personajes, ni tampoco lo hay en que cometas errores. Es bueno estar bien preparado, pero si prefieres aprender sobre la marcha, no hay problema, siempre y cuando comprendas que al principio va a haber complicaciones.

Sin embargo, *hay* un problema cuando se comienza a jugar sin la preparación necesaria: *la culpabilidad del creador*. Es algo que les ocurre a muchos Narradores. Normalmente ocurre cuando la partida ya ha comenzado y ya estás un poco familiarizado con las reglas y decorado, y comienzas a desarrollar tus propias ideas. En ese momento es cuando te das cuenta de que quizá algunas cosas deberían ser diferentes. De hecho, no te importaría comenzar la partida otra vez e intentar probar tus nuevas ideas y reglas, pero los jugadores se lo están pasando muy bien, y ya se han encariñado con sus personajes, que hay que volver a crear. Entonces llega la culpabilidad del creador.

Esto le ocurre a todo el mundo. Algunos se adhieren a un cierto estilo de narración durante toda su vida, y no tienen estos remordimientos. Y otras veces, el Narrador decide cambiar un poco las cosas y recibe todo el apoyo de los jugadores. No hay por qué preocuparse demasiado por las malas partidas. Pero si quieres asegurarte, y tomar algunas precauciones extra para que esto no ocurra, lo mejor que puedes hacer es prepararte un poco por adelantado.

## PREPARACIÓN

Cuanto más pienses en lo que te gustaría hacer con la historia antes de empezar a representarla, más fluido va a ser su desarrollo. Podrías formularte algunas de las siguientes

preguntas, sólo para cerciorarte de que tienes un nivel extra de preparación antes de que comience la partida.

*¿Qué quieren hacer los jugadores?* Conoces a tus amigos, ¿qué géneros son sus favoritos? ¿Disfrutan con piezas temperamentales como *Vampire Hunter D* y la serie *Eternal Champion*, o prefieren heroísmo de Tolkien y *The Vision of Escaflowne*? ¿Les gustan las piezas complicadas basadas en el personaje como los libros de Brust Taltos y *La Espada del Inmortal*, o se inclinan más por la acción sangrienta de Robert E. Howard o *Ninja Scroll*? Cuanto más te adecues a sus preferencias, más se involucrarán.

*¿Quieres contar algunas historias sueltas, o prefieres supervisar una serie?* Ninguna opción es superior a la otra. Un número de historias episódicas no relacionadas requiere menos trabajo y normalmente funciona bien para acumular tensión. Por otro lado, las recompensas emocionales de una serie que explota las ambiciones y miedos de los personajes durante muchas sesiones, conduciéndolos a un clímax final, suelen valer la pena. Pregúntate cuánto trabajo estás dispuesto a soportar. No cojas más de lo que puedas abarcar, es mejor circunscribirte a unas pocas historias que puedas completar con facilidad que quedarte a medio gas en medio de un relato épico extenso.

*¿Dónde quieres que ocurran las historias?* ¿Prefieres que tu serie sea en un lugar determinado como Konoha o la Arena, o prefieres diseñar tu propia Villa? El Escenario que escojas debe interesarte personalmente, y va a necesitar tanto trabajo como estés dispuesto a invertir en él.

*¿Cómo quieres que sea de oscura tu historia?* O para decirlo de otro modo, ¿está clasificada para todos los públicos, o para mayores de 18 años? ¿Quieres grafismo en sexo y violencia? ¿Qué nivel de grafismo considerarán aceptable tus jugadores? ¿Deseas utilizar el humor como vía de escape, o quieres que la partida sea una secuencia sin pausa de situaciones emocionantes? El tono de la serie es una de las cosas que debes decidir de antemano, porque muchos grupos no digieren bien la transición de comedia ligera a violencia terrorífica.

*¿Qué tipo de personajes representarán los jugadores?* Es de vital importancia que te reúnas con tus jugadores para discutir sobre la serie antes de que empiecen a diseñar sus personajes. Si no lo hacéis así, corréis el riesgo de que acaben matándose entre ellos, y no cabrá la posibilidad de que cooperen. Ahora en serio: si un jugador quiere representar a un malvado ninja de la Noche y otro jugador prefiere representar un justiciero ninja de

Konoha, la serie estará en peligro desde el principio. Como Narrador, tienes que cortar este tipo de conflictos antes de que afloren. Una buena partida comienza antes de la primera sesión.

Tu palabra es ley, pero recuerda que lo primero es que los jugadores se lo pasen bien. Intenta no vetar un concepto sin informar antes al jugador de por qué debería optar por otra alternativa más factible. Si un jugador te presenta un concepto de personaje que tú encuentras problemático o inapropiado, debes sugerirle alternativas, o reformas que lo hagan más acorde con las necesidades de la serie, en lugar de echárselo por tierra.



### Cierre de la Serie

Muchas series no tienen principio ni final propiamente dichos; es decir, *comienzan* y se extienden casi a perpetuidad, hasta que al Narrador se le acaban las ideas o el grupo se aburre. Este estilo de juego no es malo, aunque puede resultar poco satisfactorio. Algunas veces es mejor acabar la historia.

Por eso no está de más que te plantees antes de comenzar la serie algunos finales para cerrarla. Si vas a enfrentar a un villano primario a tus personajes, ¿tienes la intención de seguir jugando una vez tus jugadores lo hayan derrotado? ¿O prefieres que sea una batalla final, que cierre la serie, y sea el clímax de la partida?

Estas preguntas no tienen una respuesta correcta; muchos jugadores son felices

representando sus personajes durante mucho tiempo, una aventura épica tras otra. Lo mismo pasa con los Narradores. De todos modos, merece la pena plantearse. Si diseñas tu serie sin un fin, y más adelante decides que sería conveniente cerrarla, podrías tener algunos problemas para encontrar un clímax apropiado que satisfaga a los jugadores.

### TRUCOS CINEMATOGRAFICOS

Los profesionales del manga y del cine cuentan historias para ganarse la vida, y algunos son mejores que otros: no dudes en tomar prestados un par de trucos de los mejores. Este consejo viene muy a cuento en **Naruto d10**, ya que está diseñado como si de un anime se tratase. Por ello, el Narrador puede adaptar ciertas convenciones cinematográficas, y convertirse en productor, director, diseñador de decorados y montador.

El Narrador debe cumplir la función de un pintor, que va dando forma y color a un mundo a medida que los jugadores lo recorren.

Uno de los recursos clásicos es el *flashback*. Incluso tras el prelude, una escena de *flashback* puede dar forma al trasfondo de un personaje mucho mejor que una mera sinopsis. Obviamente, no interesa que los acontecimientos del *flashback* se contradigan con el presente, pero con jugadores listos para cooperar, y algo de talento para la edición, no habrá problemas. Si la escena sale bien, sus eventos podrían influir en el presente. Por ejemplo, si el *flashback* muestra a uno de los héroes luchando codo a codo con un antagonista, y las acciones (o una negligencia) del héroe provocan que el antagonista salga herido, ahí tienes un motivo añadido para la caracterización de tu villano, un motivo más para su odio, desprecio u obsesión hacia el personaje en cuestión, lo que añadirá todavía un poquito más de tensión emocional al asunto, particularmente porque el personaje sabe *exactamente* por qué el villano está tan enfadado con él.

Otro truco que funciona muy bien en un anime pero que puede ser un poco más complicado en un juego narrativo es la escena que tiene lugar sin que el protagonista lo sepa. Todos los animes de acción tienen este tipo de escenas; normalmente en ellas el villano nos revela parte de su personalidad o de sus planes, de esta forma establece su carácter. Estas escenas pueden ser un instrumento muy bueno; pues después de todo, se supone que a nuestro héroe no se le va a ocurrir actuar como si dispusiese de toda la información con la que cuenta la audiencia, de la que forma parte su jugador. El problema de los juegos narrativos, es que los jugadores son audiencia y escritores al mismo tiempo. Y siempre existe la tentación de hacer que tu personaje actúe con los conocimientos de los que dispones como jugador.



A no ser que hayas sido bendecido con jugadores que no piensen utilizar esa información en su propósito, quizá sea más sabio no revelar demasiados elementos importantes de la trama, no sea que aparezca algún aguafiestas durante esas escenas. Este descargo de responsabilidad puede parecer un tanto restrictivo, pero con todo plantea bastantes opciones válidas.

Por ejemplo, digamos que los personajes huyen de la Villa de la Sombra después de realizar una misión de infiltración, y que acaban de eludir al capitán de la guardia nocturna. Ahora estamos en la fortaleza del Kage de la Sombra. Como Narrador, das a tus personajes una detallada descripción del informe que le está pasando el capitán a su Kage de su misión fallida (mejor si lo interpretas para todos los participantes, completando así tu descripción de la escena). Por supuesto, el Kage no soporta los fracasos, y castiga al capitán de la guardia de manera ciertamente sangrienta y creativa, completamente acorde a la personalidad del Kage.

Has visto escenas similares en animes de acción miles de veces. Describiendo esta escena con detalle a tus jugadores, consigues dos cosas. Una: revelas algunos rasgos interesantes de la personalidad del noble. Dos: utilizando las convenciones tan frecuentes en las películas y animes de acción, refuerzas la sensación de los personajes de estar participando en una película o un anime de acción. No has dado demasiados detalles importantes de la trama (después de todo, los personajes podrían adivinar que el Kage no iba a dar saltos de alegría al enterarse de que han huido), pero el tono de la historia ha sido reforzado de manera significativa.

Otro truco consiste en una panorámica lenta del paisaje. Se trata de un truco altamente visual, pero es adaptable a un juego narrativo. Si tus personajes visitan un lugar significativo durante la siguiente sesión, intenta tener preparados de antemano unos párrafos descriptivos para leerse los tan pronto como hayan llegado sus personajes. Describe la forma en que la ciudad descansa en un valle, el ondear de los estandartes rasgados en el campo de batalla, la forma en la que la luz del sol acaricia los muros del templo... todo esto sirve para dar forma y tono al relato.

Si no eres muy buen lector, probablemente querrás practicar tu descripción hasta que puedas hacerlo sin atrancarte. Puede ser interesante hacer una lista de las cosas que merecen mención de la escena y luego improvisar sobre eso. Siempre puedes mirar la lista de vez en cuando para ver lo que falta por describir.

Esta táctica funciona bien sobre todo cuando se trata de una escena grande que no has tenido tiempo de planear entre sesiones. Mientras los jugadores estén interactuando o haciendo alguna cosa, tú puedes hacer una lista rápida

de cosas que hay que describir o que han ocurrido durante esa escena. Si los jugadores te sorprenden, es perfectamente aceptable pedirles un par de minutos para discurrir lo que ocurrirá a continuación. Situar a los jugadores bajo presión temporal puede aumentar la tensión dramática. Situar al Narrador bajo una presión similar sólo sirve para conseguir una historia mediocre.

## FLEXIBILIDAD

Por desgracia, todavía no se ha escrito ningún manual sobre el arte de la flexibilidad en los juegos narrativos, pues se trata de un tema que viene dado con la práctica, con mucha. Responder con agilidad a jugadores rápidos y sus demandas aceleradas es una cuestión de experiencia. Dicho esto, os damos algunos consejos que podrían ser de utilidad *antes* de que la situación se complique demasiado. Si planeas jugar a **Naruto d10** de la forma fantasiosa, salvaje y aventurera que esperamos, estos consejos serán muy válidos.

Primero, debes animar a tus jugadores para que sean tan descriptivos como puedan cuando declaren sus acciones. No nos cansamos de repetir esto porque sirve para salvar muchos escollos. Por un lado, vale para mantener el interés de unos jugadores en lo que hacen otros. Por otro, cuanto más exacta sea la descripción del jugador de las acciones de su personaje, más fácil será evaluar sus probabilidades de éxito. Además, describir con detalle sirve para ejercitar los músculos de la imaginación, algo de lo que más adelante puede uno estar orgulloso.

Esta regla sirve también para las más horribles acrobacias que puede intentar un personaje. Supongamos que un jugador declara que quiere que su personaje, que lucha contra una muchedumbre de rufianes desde una escalera, realice un salto, se agarre a una cortina, y vaya a parar a un lugar seguro. Podría ser una buena escena, pero resulta que en tu descripción del palacio no mencionaste una cortina, pues sea la cortina. Si les permites a los jugadores salirse con la suya para realizar una pirueta increíble, querrán hacer piruetas más a menudo, el juego será entretenido y los jugadores conservarán el interés. Tampoco es que tengas que garantizarles el éxito, pero no dudes en ser generoso si con ello la tensión dramática sale ganando.

Recuerda que tienes la responsabilidad de no ser demasiado cerrado con tus jugadores, sobre todo en lo que a acrobacias se refiere. Es completamente injusto tener una idea preconcebida sobre cómo quieres que se desarrolle una escena y luego penalizar a los jugadores que intentan improvisar. Demuestra cierta apertura mental. Habla con tus jugadores antes de la escena, y coméntales tus límites en cuanto a tono y piruetas. Todos debéis estar en la misma onda para que la partida resulte de interés.

## CONVENCIONES DEL GÉNERO

Naruto d10 es un juego de aventuras épicas. Este género atrae a la gente porque supera la vida real; las buenas cosas que ocurren en Naruto d10 son fantásticas, y las malas son completamente terroríficas. Si haces un uso juicioso de las convenciones del género, podrás insuflar ese aire fantástico en tu serie, que es donde debe estar.

### Gran Escala

Esta es la convención en la que piensa la mayoría de la gente cuando se hace referencia a la épica, pues no suele ser una historia sobre dos o tres personas. Los relatos épicos suelen contar historias de ciudades, reinos, continentes, o incluso mundos. Para capturar la sensación de una aventura épica, tendrás que ir más allá de la aldea o la taberna, utilizar una escala mayor. Eso no significa que tu grupo tenga que salvar el mundo en cada sesión, ¡ni mucho menos! Sin embargo, el mundo debe parecerles un sitio enorme a tus jugadores. Las montañas serán más altas, los mares más tempestuosos... asegúrate de que los jugadores de los personajes aprendan tanto sobre ese mundo como sea posible.

### Romance

Algunas personas no se sienten cómodas al representar interludios románticos, ni les gusta que su personaje flirtee con otro delante de sus compañeros. No hay problema, no hay por qué estar a disgusto. Sin embargo, cabe la posibilidad, pues el romance definitivamente forma parte de esta serie.

Lo del "héroe salvó a la doncella y ahora quiere su recompensa" puede estar muy manido, pero está claro que las relaciones románticas son un hecho de intensidad emocional dentro de la vida humana.

Podría dedicarse un capítulo entero a las subtramas románticas, ciertamente, se ha escrito más de un artículo para revistas de rol tratando el tema, pero para resumir, los dos principales elementos de cualquier buena historia de amor son la "química" y la adversidad.

La atracción es de una importancia vital. Si Romeo hubiese estado sólo moderadamente interesado en Julieta, la obra no habría sobrevivido 400 años. Por supuesto, planificar las corrientes de atracción es bastante complicado. Puede resultar bastante frustrante pasarse una hora elaborando una personalidad intrigante con la que esperas que un personaje caiga rendido instantáneamente, para descubrir que el resultado de tu labor ha sido despedido sin mayores ceremonias. Puede resultar más conveniente sembrar la serie con individuos interesantes o exóticos que *podrían* funcionar bien en un contexto romántico, y cuando un jugador encontrase (a veces para su propia

sorpresa) que su personaje está intrigado sobre uno de estos sujetos, *entonces* podrías comenzar a trabajar en la subtrama romántica.

La adversidad es lo que hace de una subtrama romántica una historia, y no una anécdota. Si nada se interpone entre los amantes y su final feliz, la subtrama no merecerá el trabajo que has invertido en ella. De nuevo, tomemos Romeo y Julieta como ejemplo; las adversidades a las que tuvieron que enfrentarse es lo que hace que sea una de las más famosas y paradigmáticas historias de amor de todos los tiempos. Debes obligar a los personajes a trabajar para ganarse el derecho de abrazar a sus seres amados; pues es verdad que nadie aprecia realmente las cosas que les cuestan poco o nada. La adversidad puede tomar muchas formas, desde rivales románticos y parientes sobreprotectores, a personajes que en principio no están interesados en ligar. Todas las historias de amor giran en torno a las adversidades en alguna medida, de forma que hay ejemplos en abundancia.

### Intriga

No todas las amenazas son inmediatamente justificables. Abundan ejemplos en la historia y en las leyendas de intrigas que funcionarían muy bien en un juego. Un misterio en el que hay que resolver quién es el antagonista, desenmascarando sus verdaderas motivaciones. Podría ser ese el telón de fondo de una historia en la que los personajes persiguen un objetivo a petición de un benefactor que tiene su propia agenda.





Ciertamente, no todos los personajes involucrados en una historia de intriga son villanos hasta la médula. De hecho, la intriga se presta mucho a las medias tintas. Hasta el más despreciable de los personajes puede sorprendernos con una chispa de decencia de vez en cuando, no importa que el resto del tiempo haga cosas terribles. Así mismo, los personajes simpáticos pueden tener un lado oscuro, realizar maniobras secretas. Quizá no tengan otra alternativa, o quizá sí, pero prefieren utilizar su zorrería.

La fantasía oscura normalmente sólo utiliza personajes realmente buenos o condenadamente malos en ocasiones muy puntuales, para que sirvan como complemento a protagonistas y antagonistas, y para subrayar su indiferencia moral.

Recuerda que uno de los elementos clave de una historia de intriga es la sorpresa; deberás siempre tener un as en la manga para dejar atónitos a tus jugadores. Es necesario que haya cierto grado de honestidad en estas sorpresas; aunque los jugadores no sean capaces de descubrir un hecho, éste tiene que ser congruente. Sorpresas como esta sirven para mantener en vilo a los jugadores.

### Melodrama

No hay nada malo en explotar al máximo una escena dramática. Hacerle daño a la persona amada es siempre dramático, asesinar a una familia entera, eso es dramatismo con mayúsculas. Afrontémoslo: la mayoría de los jugadores tienen un corazón dentro, y aunque no lo reconozcamos, a todos nos gustaría comernos el escenario soltando un soliloquio realmente melodramático de vez en cuando.

Lo bueno del melodrama es que es fácil, y eso lo convierte en interesante si lo que deseas es que las cosas se muevan y pasártelo bien. Como Narrador debes darle la oportunidad de representar una tragedia desproporcionada cuando sea oportuno. Puede que sea La Historia de Amor de Todas las Historias. No dudes en utilizar clichés y pegar copiazos. La épica y los géneros populares se construyeron con elementos arquetípicos. La gente simplemente quiere diversión.

### Héroes con Defectos

Otro tema a tener en cuenta cuando tus jugadores estén diseñando sus personajes, y cuando estés poblando tu serie, es que nadie es perfecto, y si alguien lo fuese, aburriría de muerte a tus jugadores en dos minutos. Tanto en los relatos épicos como en los policíacos, los héroes tienen a menudo problemas, a veces bastante grandes. Puede que sufran de lujuria crónica, sean desvergonzadamente codiciosos, estén regidos por impulsos autodestructivos, carezcan de toda compasión, o que sean unos completos cobardes. No son gente normal, y sus defectos tampoco serán normales. Tampoco

te pases asignando máculas a tus protagonistas y a los personajes de reparto, pues si fuesen completamente disfuncionales, no estarían donde están. Sin embargo, un vicio o un punto débil puede hacer maravillas para que un personaje parezca real, y lo que es más importante, para que pertenezca a este mundo de aventuras salvajes.

## REGLAS PARA EL NARRADOR

Esta sección contiene algunas reglas importantes que no encajan demasiado en el capítulo de Drama o en los relacionados con la mecánica del juego. Entre ellas están las reglas para premiar con experiencia y las guías para juzgar acrobacias. Los jugadores pueden tener acceso a estas reglas. De hecho, sería una buena idea que los jugadores conociesen el funcionamiento de la experiencia y las acrobacias. Sin embargo, al que más tienen que interesarle es al Narrador, y por eso es que las hemos colocado aquí.

### JUZGANDO ACROBACIAS

Esta puede ser una de las tareas más difíciles que ha de realizar el Narrador. Los personajes harán constantemente acrobacias para conseguir bonificaciones, y tú vas a ser el que diga "Bueno parece que eso se va a merecer una bonificación", o "Creo que no".

La primera cuestión, ¿Qué es una acrobacia? En **Naruto d10**, una acrobacia no tiene por qué ser "eso que en las películas hace un doble". En este juego, una acrobacia es una forma evocadora de describir la acción de un personaje, algo emocionante y dinámico. En lo relativo a mecánica de juego, llevar a cabo acciones descabelladas o excitantes es un incentivo para los jugadores, así como realizar descripciones más vívidas que "le casco con la espada".

### BONIFICACIONES DE LAS ACROBACIAS

Generalmente, las bonificaciones funcionan de la siguiente forma: el jugador describe lo que quiere que haga su personaje, y el Narrador lo evalúa y decide el tipo de bonificación. Luego el jugador tira los dados, y el Narrador le cuenta cómo ha ido el intento basándose en el resultado de la tirada.

¿Qué clase de bonificación otorgar? En **Naruto d10** existe una guía bastante exacta para hacerlo, que describimos a continuación y resumimos en un cuadro para realizar consultas rápidas.

**Acrobacia de un dado:** Una bonificación vale un dado cuando el jugador pone algo de su parte para describir las acciones de su personaje. La clave es que el jugador ha de deleitar los sentidos de los presentes al ilustrar

su acción en lugar de limitarse a relatar lo que va haciendo su personaje. Recuerda, el punto está en que produzcas visiones poderosas y fáciles de imaginar. Se premiará la creatividad y el involucrarse en el juego, no se trata de regalar dados. Si alguien repite un ataque una vez y otra, no le premies. "Dirijo mi espada a su cabeza lanzando un golpe alto silbante" repetido muchas veces, con ligeras variaciones es tan aburrido como "le casco con la espada".

También habrá jugadores que se querrán aprovechar, realizando una descripción mediocre de cada pequeña acción para ratearte un par de dados. Si el jugador describe su acción de forma poco inspirada y muy codiciosa, entonces no hay bonificación para él. Si le dices una bonificación estarías aprobando su comportamiento.

**Acrobacia de dos dados:** Recompensaremos con dos dados una acrobacia cuando el jugador se integra con el escenario. En su descripción de la acrobacia, hay una interacción con el escenario o con los eventos del momento en el que lleva a buen puerto su acción. Este tipo de acrobacia se separa de la típica acción en una habitación desnuda, pues está firmemente relacionada con la localización y el pulso general de la escena.

Por ejemplo repasa la escena donde Jubei mata al gigante de piedra Tessai en *Ninja Scroll*. Tessai no se limita a golpear a Jubei, sino que atraviesa con su mano *el muro* para agarrarlo. Luego lanza a Jubei hacia el poste de la lámpara de piedra con tanta fuerza que la hace añicos. Esta escena saca partido al decorado para que la pelea resulte más interesante, y ambas merecerían una bonificación de dos dados.

**Acrobacia de tres dados:** No existen reglas fijas para las acrobacias de tres dados, aparte de que todos dicen "¡vaya!". La mayoría de las acrobacias de uno y dos dados explotan clichés visuales. Son entretenidas, pero no sorprendentes o inesperadas. Una acrobacia de tres dados es el tipo de acción que deja al grupo con la boca abierta. También podría tratarse de una acción no muy original pero que venga muy al caso y sea excepcionalmente descrita. Puede que un personaje aproveche la fuerza del ataque del villano para volverla contra él de una forma más que apropiada, o quizá el jugador se limite a describir una acción que encaja tan bien con su personaje que no puedes imaginar que no funcione. Podría tratarse de algo tan visual o guay que inspira la envidia de los demás. Una acrobacia de tres dados podría ser también una acción tan audaz o loca que sólo puede recibir un premio de este tipo.

### Acrobacias Como Seguro

Es casi seguro que cuando un jugador describe una acrobacia, está en una situación desesperada o bien realizando una tarea que puede acarrearle la muerte si falla. Si llevas la

### Bonificaciones Por Acrobacia

Bonificación	Circunstancia
+1	El jugador describió la acción de una forma espectacular o interesante.
+2	El jugador ha descrito muy bien la acción, y su personaje a interactuado o aprovechado su entorno.
+3	El jugador ha conseguido algo increíble. Todos los jugadores están asombrados.

partida de forma muy rigurosa, concediendo a tus jugadores bonificaciones por acrobacia pero cayendo sobre ellos con todo tu peso en una de sus arriesgadas pero estúpidas acrobacias, lo que vas a conseguir es convencerlos para que no realicen acrobacias. El jugador sólo obligará a su personaje a realizar acrobacias cuando no tenga otro remedio, dado que si fracasa, algo horrible le ocurrirá.

Por lo tanto, cuando premies con bonificación una acrobacia, sería recomendable la utilización de una especie de póliza de seguros para el personaje. Dicha póliza implicará que, aunque falle su tirada, el personaje no perecerá. Si el personaje camina sobre un alambre, y se cae, su jugador tendrá que realizar una tirada de Destreza + Acrobacias para que se consiga agarrar en el último momento. Si nuestro audaz hombre intenta seducir a una Kage, y fracasa, su jugador tendrá que realizar una tirada de Astucia + Don de Gentes para que el flirteo parezca algo inocente, o incluso juguetón. Eso no significa que el personaje esté inmunizado contra las consecuencias de sus acciones, sólo que el jugador no va a perder a su personaje por intentar hacer algo interesante.

Obviamente, hay una ocasión en la que no hay seguro que valga: el combate. Los personajes que estén utilizando acrobacias para reforzar su ataque, esquivar o parar tiradas tendrán que vivir con el hecho de que una tirada fallida puede acarrear una muerte fulminante. Eso no significa que sólo porque las espadas salgan a relucir, no van a tener ni una oportunidad. Sólo significa que las acrobacias dirigidas a parar, esquivar y atacar no vienen con un seguro de vida.

### Acrobacias y lo Imposible

Uno de los efectos más útiles de una acrobacia es que, dentro de unos límites, permiten a los personajes realizar cosas imposibles. Ciertas acciones (parar ataques de Kenjutsu desarmado, para cualquier ataque con un arco) son imposibles sin el uso de una acrobacia o un Jutsu. En muchos casos, un personaje que lleva a cabo una acrobacia puede incluso igualar con ella los efectos de algunos Jutsus. Son dos métodos diferentes para obtener un mismo



resultado. Uno utiliza mucha habilidad y un refinado donaire, mientras que el otro se vale de la magia. Como regla general, los Jutsus son mucho mejores que las acrobacias.

### Acrobacias y Acciones Múltiples

La bonificación de una acrobacia se aplica a todas las tiradas implicadas en su resolución. Si un personaje describe un salto desde un balcón en dirección a su caballo mientras lanza flechas a los guardias, y luego ya a caballo, salta la barricada que han levantado en un patio, su bonificación por acrobacia se aplica a cada una de las tiradas de Acrobacias, Kenjutsu y Supervivencia que tendrá que realizar para determinar si tiene éxito. Esta bonificación hace que las acrobacias sean muy útiles cuando un personaje desea realizar varias acciones en un mismo turno, porque ayuda a equilibrar las penalizaciones a las reservas de dados por acciones múltiples.

### Acrobacias y Jutsus

Los jugadores pueden combinar acrobacias y Jutsus para reforzar una misma acción. De hecho, el uso de Jutsus puede permitir la ejecución de gran número de espectaculares acrobacias. Sin embargo, el hecho de utilizar un Jutsu no convierte automáticamente en una acción en acrobacia, ni tampoco favorece la adjudicación de una bonificación por acrobacia a esa acción determinada. "Le casco con la espada utilizando Golpe Cargado de Chakra", sigue siendo un "Le casco con la espada"; sólo hemos añadido un par de palabritas. La bonificación por acrobacia es completamente contingente a la habilidad del jugador para describir la acción del personaje de forma cautivadora e imaginativa.

### Acrobacias y Personajes del Narrador

Los personajes del Narrador también pueden realizar acrobacias. Después de todo, los villanos y los personajes de apoyo también pueden ser hábiles. Sin embargo, juzgar qué acción recibe una bonificación por acrobacia y qué no puede ser difícil, y planear las acrobacias para todos los villanos puede agotar rápidamente al Narrador.

La opción más razonable es que sólo los personajes importantes realicen acrobacias, excluyendo a extras y villanos menores. Ahorra tu creatividad para los personajes de Narrador importantes, acríbillos y miembros imprescindibles del reparto. Será conveniente que tengas preparadas de tres a cinco acrobacias impresionantes para cada personaje importante, de forma que cuando estés bajo presión, no aburras a tus jugadores con las mismas acrobacias.

En términos de premiar acrobacias, hay dos opciones válidas. Puedes premiarte a ti mismo, o puedes permitir a los jugadores que

determinen qué es una acrobacia y qué no, así como la bonificación que vas a recibir. En un mundo ideal, usarías el segundo sistema. Sin embargo, puede que los jugadores menos maduros no resistan la tentación de hacerle la puñeta al personaje del Narrador en un momento crítico. En otros casos puede desarrollarse cierta atmósfera de chantaje, es decir, que los jugadores no permitan a los personajes del Narrador conseguir bonificaciones por acrobacia a no ser que el Narrador premie las suyas.

En definitiva, probablemente vas a optar por juzgar y premiar tus propias acrobacias, a no ser que tus jugadores sean muy maduros. El problema va a estar en la tendencia natural a pensar que las propias ideas sobre acrobacias son increíblemente inteligentes y la también natural tendencia de tus jugadores a pensar que barres para casa. Lo único que vale en este caso es ser tan estricto en el juicio de tus acrobacias como en las de tu jugador más inepto. Imagina que todas tus descripciones han salido de su boca. Si todavía piensas que mereces una bonificación, entonces premia a tu personaje.

## EXPERIENCIA

Los personajes de Naruto d10 no son estáticos. Su poder y sabiduría crecen con el tiempo. Al final de cada sesión, el Narrador premia a cada personaje con una serie de puntos de experiencia, que recogen los jugadores en su hoja de personaje. Se trata de experiencia "acumulada", que se ahorrará para gastarla más adelante. Por supuesto, un jugador puede optar por gastar esos puntos inmediatamente (aunque con ciertas restricciones, puedes consultar "Consumiendo experiencia" y "Entrenando", más adelante). A menudo es una buena idea que los personajes tengan experiencia acumulada disponible, ya que ciertos Jutsus necesitan un número de puntos de experiencia para ser activados.

### Premiando con Experiencia

**Premio básico:** Si el jugador contribuye a la diversión durante una sesión, su personaje obtiene cinco puntos de experiencia. Si el jugador no aparece o se dedica a hacer el imbécil, puedes optar por no premiarlo o por darle un premio reducido. Si un jugador no aparece para la sesión o hace el idiota lo suficiente como para causar un serio impacto en el crecimiento de su personaje, entonces quizá deberás comenzar a preguntarte qué hace ese tío en la partida.

**Premio de bonificación:** Si un jugador hace algo increíblemente bueno, tiene una idea excepcional, o consigue salvarte el culo al traer el libro de reglas justo el día que se te olvidó en casa, entonces puedes premiar a su personaje inmediatamente con un punto de experiencia.

Asegúrate de no tener favoritos, y de no darle más de un punto de experiencia de bonificación a cada personaje por sesión.

**Premios de historia:** Normalmente, una campaña tiene puntos clave, momentos en el que los jugadores han completado alguna tarea multi-sesión o realizado algún progreso hacia su objetivo final. Deben de ser progresos o sucesos importantes en la campaña, que tengan importancia en la trama principal de la serie. Si el Narrador hace partidas sueltas en vez de una serie, podría otorgarse por realizar una misión realmente complicada, o con un enemigo poderoso. En esos momentos todos los jugadores recibirán cinco puntos de experiencia *adicionales*, que se suman al premio básico. Por lo general una buena media de Premio de historia sería una vez cada tres o cuatro sesiones.

### Consumiendo Experiencia

Cuando un personaje intercambia la experiencia acumulada por Rasgos nuevos o mejorados, esto recibe el nombre de consumir experiencia. El abono en experiencia se hace tan pronto como el Rasgo ha sido adquirido o mejorado, no se puede comprar a crédito. Normalmente, sólo se puede consumir experiencia en tiempo de inactividad, aunque el Narrador puede permitir a un personaje que necesite desesperadamente comprar una Habilidad, que lo haga con experiencia acumulada. Esta decisión depende completamente del Narrador, aunque puede ser útil más adelante en la serie. Al empezar el juego, es probable que los jugadores no tengan tantos puntos como desearían, y que un personaje conozca un dato "desde el principio". Incluso durante los periodos de inactividad, queda a la discreción del Narrador si se puede consumir experiencia, puesto que el Rasgo necesita un periodo de entrenamiento.

El coste del perfeccionamiento de un Rasgo será igual a un múltiplo de la puntuación a subir, es decir, el valor del Rasgo que conseguiríamos si lo adquiriésemos. Digamos, por ejemplo, que Paco quiere aumentar la Habilidad Kenjutsu de Kato, la cual es predilecta, de 3 a 4. Consultamos la tabla de Coste en Experiencia y vemos que el coste es igual a la puntuación objetivo x 2. Es decir, 8 puntos de experiencia, dado que  $(4 \times 2) = 8$ . Si el Narrador lo aprueba, Paco sustraería 8 de la experiencia acumulada de Kato y aumentaría su Kenjutsu de 3 a 4.

### Tiempos de Entrenamiento

Los personajes no se levantan un día y de repente son mejores en lo que hacen por haber consumido un poco de experiencia. Desarrollar Rasgos requiere algo de práctica y entrenamiento por parte del personaje. Normalmente, este entrenamiento se realiza junto a un tutor que posea mayor destreza que el personaje. Este tutor puede ser un

profesional contratado, un tutor a cargo del personaje, un amigo, o un compañero del jugador. La tabla Tiempos de Entrenamiento ilustra el tiempo que debe emplear un personaje para aumentar diversos Rasgos.

Sin embargo, en muchos casos un personaje no va a tener a su disposición a un tutor, podría ser que esté en un sitio demasiado recóndito y no pueda encontrar ninguno, puede incluso que sea tan bueno que ningún tutor pueda enseñarle nada nuevo. Después de todo, ¿quién podría cuando tienes un 3 en Kenjutsu? Si tu personaje está entrenando sin maestro, necesitarás el doble de lo que figura en la tabla de Tiempos de Entrenamiento.

Las Habilidades predilectas no necesitan de un tutor ni de ninguna clase de entrenamiento para mejorar, los personajes tienen un talento natural para ellas. Supondremos que el personaje los mejora a medida que va viviendo sus aventuras y realiza misiones.



## Coste en Experiencia

### Rasgo

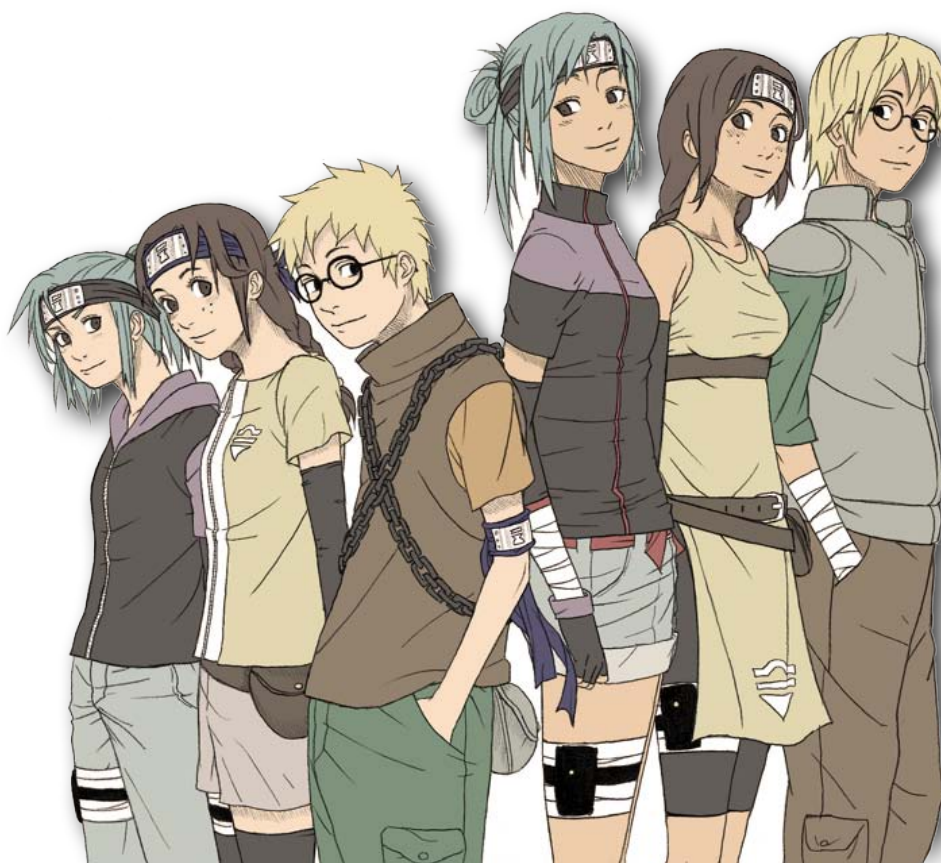
Atributo.  
Habilidad o Especialidad Predilectas.  
Habilidad o Especialidad.  
Chakra.  
Nivel de Jutsu.  
Nivel de Jutsu Predilecto.  
Nuevo Jutsu no Elemental.  
Nuevo Jutsu de Elemento Afín.  
Nuevo Jutsu de Elemento No Afín.  
Nuevo Jutsu de Elemento Opuesto.  
1 Punto de Mérito.  
Eliminar un punto en Defecto

### Coste

Puntuación objetivo x 4.  
Puntuación objetivo x 2.  
Puntuación objetivo x 3.  
Puntuación objetivo x 8.  
Puntuación objetivo x 6.  
Puntuación objetivo x 5.  
7 (6 si es de Tipo Predilecto).  
6 (5 si es de Tipo Predilecto).  
10 (9 si es de Tipo Predilecto).  
12 (11 si es de Tipo Predilecto).  
Adquirir un Punto en Defecto.  
3 EXP

## Tiempos de Entrenamiento

**Habilidades Predilectas:** no es necesario entrenar.  
**Nueva Habilidad o Especialidad:** 3 semanas.  
**Mejorar una Habilidad o Especialidad:** puntuación x semanas.  
**Mejorar Atributos:** puntuación x meses.  
**Mérito:** no es necesario entrenar.  
**Mejorar Chakra:** puntuación x meses.  
**Aprender Jutsus Predilectos:** Nivel de Jutsu x días.  
**Aprender otros Jutsus:** Nivel de Jutsu x semanas.



## Presentación de Personajes Nuevos

A menudo, existe la necesidad de presentar un personaje nuevo en una partida que ya ha comenzado; puede que haya aparecido un nuevo jugador, que alguien se canse de su personaje, o que el personaje de alguien se haya muerto.

Siempre puedes empezar con un personaje con cero puntos de experiencia, o con el mismo número de puntos de experiencia que tiene todo el mundo. El primer sistema producirá personajes que se sentarán, aburridos, mientras que sus compañeros con mayor experiencia realizan todo el trabajo. El segundo, por el contrario, tiende a devaluar la experiencia del grupo. Tras seis meses de duras aventuras, aparece el nuevo y es tan poderoso como sus compañeros. Puede que tus jugadores no tengan queja, pero en la mayoría de los casos algo así genera rencillas, y puede hacer que los jugadores no se tomen en serio la partida.

La solución más viable, consiste en que controles la experiencia que has regalado en concepto de premios básicos y premios de historia. No cuentes la experiencia de bonificación, pues sería ya mucho contar, y además devalúa la importancia de las hazañas de tus personajes que les han valido ese punto extra. Permite al jugador construir a su personaje normalmente. No te preocupes por los tiempos de entrenamiento, aunque si el personaje resulta ser un poderoso ninja, probablemente te convendría conseguir ciertos detalles sobre dónde aprendió sus Jutsus.

## CONSEJO FINAL

¿Listo ya? Bien. Pues unos sabios consejos finales para que les des un par de vueltas antes de empezar a jugar.

- **Los personajes de tus jugadores son los más importantes de la partida, aunque no los más importantes del mundo.**

Reconocemos que muchos escritores fantásticos no se adhieren a este principio. Tolkien, Moorcock y muchos otros querían contar grandes historias, mientras que Fritz Leiber, Jack Vance, Clark Ashton Smith y muchos otros se conformaban con contar historias sobre personas que eran importantes aunque no las más importantes del mundo. Conan nunca salvó el mundo. Recuérдалo mientras planeas la partida.

Aunque probablemente puedas convertir a tus personajes en los auténticos motores del mundo, o en su azote, no son esas las únicas opciones posibles. Los personajes que salven algún pequeño país remoto, o que se enriquezcan para poder retirarse con todas las comodidades, pueden generar historias tan

dramáticas mientras persiguen sus objetivos como alguien que ascienda al Cielo para acabar con todos los dioses.

- **Los personajes pueden ser los seres más importantes del mundo.**

Toda regla tiene su excepción, y dado que los Ninjas poseen suficiente poder como para arrasar ciudades enteras, no hay razón para evitar que lo hagan si así lo desean, siempre y cuando estés dispuesto a responder en consonancia. Si tus personajes están determinados a cambiar el mundo y a ti no te agobia la perspectiva, así sea. Después de todo, sólo es un juego, lo peor que puede pasar es que aprendas lo que no hay que hacer y que intentes un nuevo tipo de serie.

- **Adapta el escenario.**

Algunos Narradores cometen el error de recurrir demasiado a los escenarios descritos, para que todo se "parezca al libro" lo máximo posible. El problema que plantea esto es que los jugadores que se lean la información sobre escenarios (y lo harán) serán difíciles de sorprender. Una vez hayas escogido tu escenario favorito, es de extrema importancia que le des tu impronta personal. Por ejemplo, si has decidido ambientar la serie en Konoha, podría elegir cierta zona de especial interés para tus jugadores y recrearla con cierto detalle. Un telón de fondo personalizado como este hace sentir a los jugadores que ese es "su territorio", y por lo tanto, se sienten como en casa. El ejemplo clásico es la taberna a la que acuden todos los jugadores, aunque no hay razón alguna para que sea una tienda de ramen, un bazar, un templo o una biblioteca. El caso es que el paraje unifique al grupo, que sea algo suyo, y que les haga sentir importantes cuando lo visitan.

- **Tú eres la autoridad final (no el libro de reglas).**

Por supuesto, nos gusta pensar que el libro de reglas se entiende bastante bien, pero afrontémoslo: no podemos encajar un universo entre dos cubiertas. Por muchos suplementos que salgan de **Naruto d10**, siempre va a haber temas que no reciben el tratamiento requerido, o que no están sujetos a reglas. Por otro lado, eres libre para disentir con cualquier porción del libro, y hacer las cosas a tu manera. No pasa nada. Si tus reglas resultan más efectivas, adelante, lo que importa es que os lo paséis bien.

Con todo, tienes una responsabilidad con tus jugadores, la de ser justo y razonable en tus juicios. Esto significa que no es bueno que cambies las reglas cada dos por tres. Nada irrita más a un jugador que descubrir que lo que su personaje no podía hacer hace media hora, ahora lo puede hacer su compañero porque has cambiado las reglas. Eso significa que tienes la responsabilidad añadida de



recordar tus propias reglas, y arbitrarlas con arreglo, por el bien de la partida.

- **Juega con los sentidos.**

Cualquier cosa que puedas decir sobre el mundo de **Naruto d10**, será importante. Aprovecha los juegos de luces y la variedad de escenarios. Describe los ricos colores de los trajes de la nobleza, y contrástalos con el ocre oxidado de los aldeanos más pobres. Describe el pesado y dulce aroma de las orquídeas, los cambios de temperatura del mar, el frío cortante del filo de una espada. No dudes en consultar un diccionario para encontrar sinónimo perfecto de una sensación, o un personaje.

- **No confundas el nivel de poder con el drama.**

Arrasar Villas o ciudades no tiene porque resultar en una buena historia. Así mismo, que un personaje posea un poder personal grande no significa que sea invencible; de otro modo, ¿dónde estaría la tensión dramática? Es mucho más difícil escribir una buena aventura de Superman que una de Batman, simplemente porque la única forma posible de causar problemas a Superman es utilizar kryptonita. Vigila los niveles de poder de tus personajes; no los alimentes para que la situación sea más dramática, pues eso sólo conduce a una carrera armamentística entre ellos y sus antagonistas, algo que hay que evitar, pues el clímax de una historia no puede reducirse a "quién tiene el arma más grande". Por otro lado, tendrías que subir constantemente las apuestas; primero se pelean para salvar una aldea, luego una Villa, luego un País, y al final, el mundo entero. Marca un nivel de poder, luego confecciona el drama en consonancia. Ambos deben ir por separado.

- **No hay nada como "salirse del cuadro".**

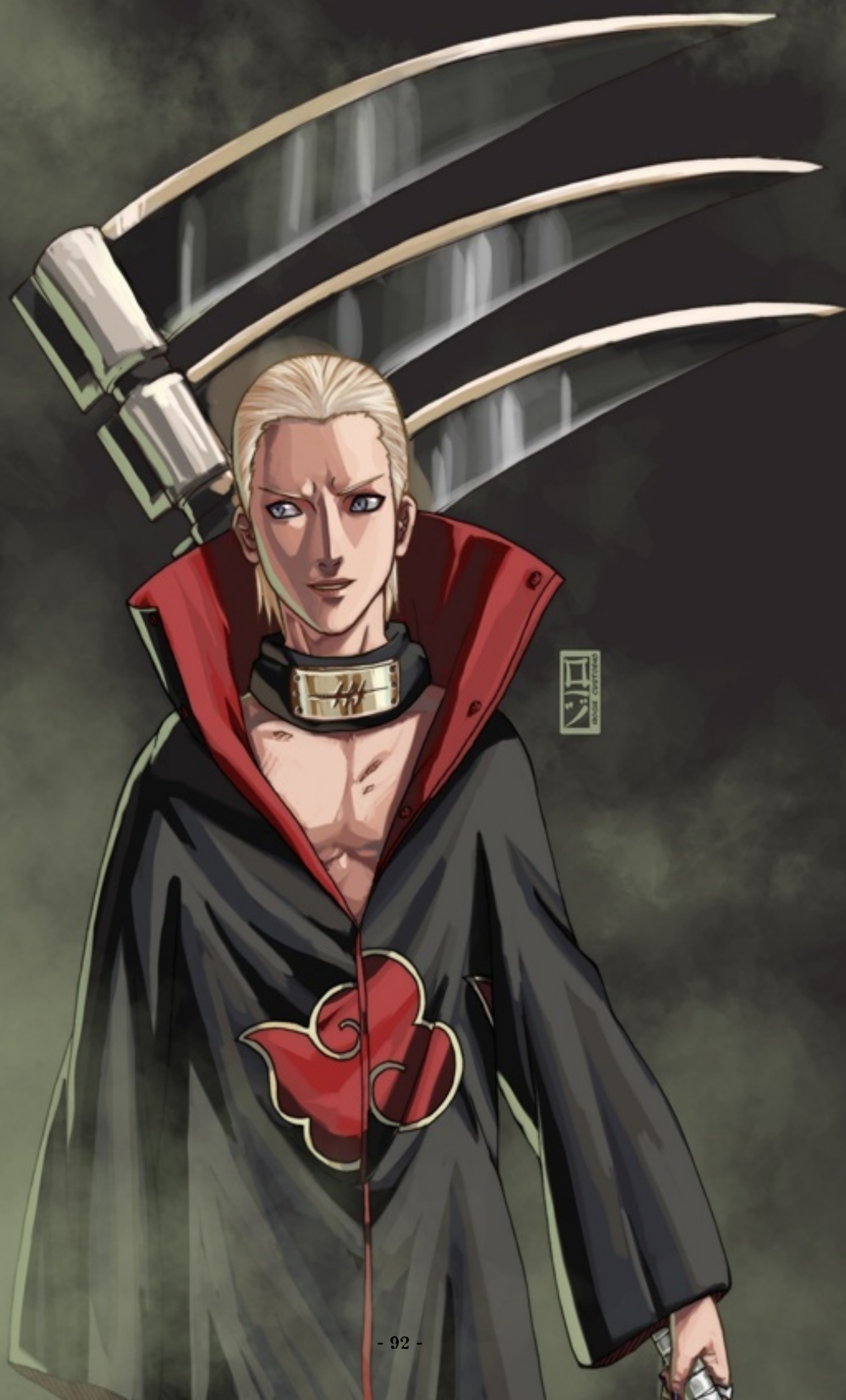
En **Naruto d10** hay espacio para diferentes tonos y niveles dramáticos. Pero el principal objetivo del juego es proporcionar una experiencia trepidante tipo serie anime. A nadie le importa que no sea realista o que resulte extravagante, estás jugando a representar

mundos extraños. Lo que importa es pasárselo bien, y hacer el tipo de cosas que nunca harías en la vida real puede ser muy divertido.



- **Diviértete.**

Esta sugerencia es incluso más importante que todas las demás. Si nadie se está divirtiendo, entonces no hay razones para continuar la partida. Si todos están contentos con la partida, entonces ¡a disfrutar! Nadie, ni nosotros, ni las revistas de rol, ni otros jugadores, ni Internet, puede deciros que estáis jugando "mal" si es que estáis pasándolo bien. Jugar puede hacer que descubras sobre ti mismo, aumentar tu creatividad, y todo lo demás, pero la mejor razón para jugar es la de *pasárselo bien*, y no dejes que nadie te diga lo contrario.





## ANTAGONISTAS

El mundo de **Naruto d10** está lleno de peligro, incluso para personas tan poderosas como los Ninjas. Los personajes deberán poseer astucia y habilidad a partes iguales para poder derrotar a sus enemigos, ya sean estos piratas sanguinarios, bestias innombrables, espíritus furiosos, u otros Ninjas.

Las estadísticas aquí expuestas son genéricas y orientativas. Se da la base de iniciativa ya sumada y en "Ataque" ya se aplica la base de iniciativa a la velocidad del arma, al igual que la fuerza ya está aplicada al daño del arma, etc. Está todo preparado para un acceso rápido orientado al combate.

### humanos

#### Ciudadano Tipo

**Descripción:** El ciudadano medio tiene las mismas ambiciones, no importa la región: comida y un techo bajo el que cobijarse; un futuro mejor para sus hijos y que las guerras desaparezcan. En definitiva, el ciudadano medio desea sentirse seguro, sin importarle demasiado, en ocasiones, que sea a costa de su libertad personal.

Los ciudadanos adinerados tienden a vestir bien para marcar su estatus, cuidan su cabello y van ataviados con ropas sueltas y elegantes. Los pobres visten con arreglo a sus menguadas economías, y muchos sólo poseen un par de trajes.

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2; Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 2; Inteligencia 2, Astucia 2, Voluntad 2.

**Habilidades:** Agilidad 1, Percepción 1, Medicina 1, Pericia 2, Presencia 1, Don de Gentes 1, Naturaleza 1.

**Poderes/Jutsus Recomendados:** Ninguno.

**Base de iniciativa:** 4

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 2, Defensa 2, Daño 2.

**Reserva de dados para esquivar:** 3

**Absorción:** 2 (Piel)

**Determinación:** 4.

**Niveles de Salud:** 21.

**Chakra:** 1.

**Notas:** Casi siempre son extras.

#### Soldados / Bandidos

**Descripción:** El grueso de cualquier grupo armado está formado por simples soldados: infantería, caballería y arqueros. Cuando se vuelven contra su tierra y señor, los soldados se vuelven bandidos y piratas, sirviendo únicamente a su avaricia y deseos. Aunque los soldados y bandidos jamás podrán igualarse al nivel de un ninja, plantarán cara y lucharán con

ímpetu si sus líderes se han ganado su lealtad y respeto.

Las armas son los bienes y la vida de un soldado. Hasta el más pobre de los bandidos cuida bien de su machete y su armadura. Los ninjas cobran bien por sus servicios, por lo que un gran porcentaje de la fuerza militar de cada señor de las grandes naciones está basado en soldados, más fáciles de mantener.

#### Delicia/Bandido Común

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2; Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 2 (1 para Bandidos); Inteligencia 2, Astucia 2 (3 para Bandidos), Voluntad 2.

**Habilidades:** Agilidad 1, Percepción 1, Pericia 1, Jujutsu 1, Kenjutsu 1, Vigor 1, Sigilo 1 (2 para Bandidos), Don de Gentes 2 (1 para Bandidos), Supervivencia 1.

**Poderes/Jutsus Recomendados:** Ninguno.

**Base de iniciativa:** 4 (3 para Bandidos)

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 3, Defensa 3, Daño 2.

*Espada Corta:* Ataque 3, Defensa 4, Daño 5.

*Lanza Corta:* Ataque 2, Defensa 4, Daño 5.

**Reserva de dados para esquivar:** 2.

**Absorción:** 6 (Armadura de Cuero, 4, -1 penalización de movilidad).

**Determinación:** 4 (3 para Bandidos).

**Niveles de Salud:** 21.

**Chakra:** 1.

**Notas:** Casi siempre son extras.

#### Tropas Regulares/Rebeldes

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 2, Voluntad 2.

**Habilidades:** Kyudo 2, Agilidad 2, Percepción 1 (2 para Tropas Regulares), Pericia 1, Sigilo 1 (1 para Rebeldes), Vigor 2, Don de Gentes 1, Jujutsu 2, Medicina 1, Kenjutsu 2, Ocultismo 1, Presencia 1, Sigilo 2, Supervivencia 1.

**Poderes/Jutsus Recomendados:** Ninguno.

**Base de iniciativa:** 6

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 5, Defensa 5, Daño 3.

*Espada Corta:* Ataque 5, Defensa 6, Daño 6.

*Lanza:* Ataque 4, Defensa 7, Daño 6/9.

**Reserva de dados para esquivar:** 4.

**Absorción:** 7 (Armadura de Cuero, 4, -1 penalización de movilidad).

**Determinación:** 5.

**Niveles de Salud:** 24.

**Chakra:** 1.

**Notas:** La base de cualquier ejército. Casi siempre son extras.

## Soldados de Élite

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Presencia 3, Manipulación 2, Compostura 4; Inteligencia 2, Astucia 3, Voluntad 3.

**Habilidades:** Kyudo 2, Agilidad 3 (Finta Completa + 1), Percepción 3 (Detectar Emboscadas + 1), Academicismo 1, Pericia 1, Jujutsu 3, Medicina 2, Kenjutsu 3 (Espada Recta +1), Ocultismo 2, Presencia 2, Vigor 3 (Soportar Golpes +1), Don de Gentes 2, Sigilo 2, Supervivencia 3, Shurikenjutsu 2.

**Poderes/Jutsus Recomendados:** Ninguno.

**Base de iniciativa:** 7.

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 6, Defensa 6, Daño 3.

*Espada Recta:* Ataque 6, Defensa 8, Daño 7.

*Arco Largo:* Ataque 6, Rango 200, Daño 5.

**Reserva de dados para esquivar:** 3.

**Absorción:** 11 (Armadura de Mallas, 7, -3 penalización de movilidad).

**Determinación:** 7.

**Niveles de Salud:** 27.

**Chakra:** 1.

**Notas:** Son los capitanes y comandantes de los regimientos, o también pueden ser soldados de élite, capitanes mercenarios o reyes bandido.



**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 6, Resistencia 3; Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 4; Inteligencia 3, Astucia 4, Voluntad 4.

**Habilidades:** Kyudo 2, Agilidad 3, Percepción 3 (Detectar Emboscadas +2), Don de Gentes 3 (Averiguar Intenciones +1), Sigilo 3, Pericia 2, Jujutsu 2, Medicina 1, Kenjutsu 3 (Katana +3), Ocultismo 2, Vigor 2, Supervivencia 2.

**Méritos:** Atributo Legendario (Destreza), Reflejos Rápidos (2), Mentor (4), Status (4), Apuesto (2), Pasión Guía (3).

**Defectos:** Arma Exclusiva (Katana), Vicio (odio hacia la nobleza, 2 puntos), Fobia (Serpientes, 5), Vulnerable al Dolor, Sistema Inmunológico Débil.

**Base de iniciativa:** 12.

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 8, Defensa 8, Daño 3.

*Katana:* Ataque 11, Defensa 14, Daño 6.

**Reserva de dados para esquivar:** 7.

**Absorción:** 11 (Armadura de Cuero Reforzado, 8, -2 penalización de movilidad).

**Determinación:** 8.

**Niveles de Salud:** 24.

**Chakra:** 2.

**Notas:** Su arma está sellada con un Sello de Buena Suerte, que le permite eliminar dos éxitos de una tirada de ataque del atacante una vez por turno.

## Matsumoto Kenta

**Matsumoto Kenta** es el Señor Feudal del País de la Tierra. Es un noble bastante atípico, conocido por su fuerza física y de personalidad. Gobierna su territorio con mano de hierro y elimina a sus enemigos políticos rápidamente. Pese a sus métodos, no es un mal gobernante,

## Héroes Mortales

**Descripción:** Los Ninjas no son los únicos héroes en el mundo de **Naruto d10**. Hay personajes que, aún sin poder controlar el chakra, pueden resultar un desafío para muchos Ninjas. Estos héroes de los mortales no abundan, pero su aparición puede complicar mucho la misión de un Ninja, aunque claro, también podría ser que estuviesen en el bando de los jugadores.

Aquí describimos a dos Héroes Mortales de ejemplo.

### Kensuke Otoro

**Kensuke Otoro** es el hijo menor del Señor Feudal del País del Relámpago. Desde pequeño, siendo el menor y sin posibilidades a heredar el cargo de su padre debido a sus tres hermanos mayores que él, se limitó a observar las disputas y luchas de poder de éstos. Harto del malestar que se vivía entre su familia, se fue de su casa a una edad muy temprana y se dedicó a buscar maestros de Kenjutsu que le entrenasen en diferentes disciplinas.

A los 26 años, Kensuke es un apuesto chico de pelo azul y cuerpo esbelto. Es uno de los mejores espadachines de los 5 Grandes Países, admirado por todo guerrero, y ocasionalmente también temido. Siempre anda buscando gente a la que enfrentarse para mejorar su técnica. Algún día volverá a su hogar y demostrará que el esfuerzo y la voluntad valen más que la edad para poder gobernar.



simplemente le gusta que todo esté bajo su control.

Pese a su edad de 42 años, Kenta es un guerrero formidable, e incluso a veces participa en las batallas, a la cabeza de sus tropas con su gigantesca e inseparable Nodachi y su armadura samurái.

**Atributos:** Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 6; Presencia 5, Manipulación 4, Compostura 5; Inteligencia 4, Astucia 5, Voluntad 3.

**Habilidades:** Kyudo 2 (Yobusame +2), Agilidad 2, Percepción 3 (Agudeza Visual +1), Don de Gentes 3 (Detectar Mentiras +3), Academicismo 2 (Historia +2, Geografía +2), Jujutsu 2 (Lucha Libre +1), Kenjutsu 3 (Nodachi +3, Katana +1), Vigor 3 (Climas Cálidos +2).

**Méritos:** Status (5), Resistencia de Hierro (3), Enorme (4), Rico (5).

**Defectos:** Vicio (Mujeres, 2 puntos), Enemigo (4), Perturbador (3), Sadismo (3), Adicción (Tabaco, 1), Secreto (1), Pesadillas (3).

**Base de iniciativa:** 8.

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 5, Defensa 5, Daño 6. *Nodachi:* Ataque 6, Defensa 7, Daño 14.

**Reserva de dados para esquivar:** 4.

**Absorción:** 12 (Armadura Samurái, 6, -1 penalización de movilidad).

**Determinación:** 8.

**Niveles de Salud:** 33.

**Chakra:** 1.



## NINJAS

Los principales enemigos que encontrarán los jugadores serán otros Ninjas como ellos, los cuales intentarán entorpecer la misión de los jugadores, o quizá sean el objetivo de esta. Algunos pueden resultar ser aliados, pero no es lo más común.

Cada Ninja es diferente, así que aquí proporcionaremos plantillas genéricas para un acceso rápido para el Narrador. Este deberá decidir si personaliza a los antagonistas dándoles variedad.

### Ninjas de Grado Inferior / Gennin

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 2, Voluntad 3.

**Habilidades:** Agilidad 2, Percepción 2, Sigilo 2, Jujutsu 2, Kenjutsu 2 (Kunai +1), Ocultismo 1, Vigor 1, Supervivencia 3, Shurikenjutsu 2 (+1 Shuriken).

**Niveles de Jutsu Recomendados:**

- 2 puntos a repartir entre Niveles de Jutsu.

**Poderes/Jutsus Recomendados:**

- Los 3 Jutsus Básicos.
- Varios Jutsus de nivel 1 y 2 a repartir a elección del Narrador.

**Base de iniciativa:** 5

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 5, Defensa 5, Daño 2.

*Kunai:* Ataque 6, Defensa 6, Daño 4.

*Kunai (Lanzado):* Ataque 5, Rango 15, Daño 4.

*Shuriken:* Ataque 6, Rango 20, Daño 3.

**Reserva de dados para esquivar:** 6

**Absorción:** 4 (Protectores Ninja, 2).

**Determinación:** 6.

**Niveles de Salud:** 19.

**Chakra:** 2

**Reserva de Chakra:** 24.

**Notas:** Variarán el aspecto de sus Clones y Cambiazos y otros Jutsus según la Villa de la que provienen.

### Ninjas de Grado Medio / Chunin

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Presencia 3, Manipulación 3, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 3, Voluntad 3.

**Habilidades:** Agilidad 3 (Evadir Trampas +1), Percepción 3 (Detectar Emboscadas +1), Jujutsu 3 (Puñetazo +1, Patada +1), Kenjutsu 3 (Kunai +1, Ninjato +1), Ocultismo 2, Vigor 3, Sigilo 3, Supervivencia 3 (Bosques +1), Shurikenjutsu 3 (Shuriken +2).

**Niveles de Jutsu Recomendados:**

- 5 puntos a repartir entre Niveles de Jutsu.

**Poderes/Jutsus Recomendados:**

- Los 3 Jutsus Básicos.
- Varios Jutsus de nivel 1,2 y 3 a repartir a elección del Narrador.

**Base de iniciativa:** 7.

**Ataque:**

*Desarmado:* Ataque 8, Defensa 8, Daño 3.

*Kunai*: Ataque 8, Defensa 8, Daño 5.  
*Kunai* (Lanzado): Ataque 7, Rango 15, Daño 5.  
*Shuriken*: Ataque 9, Rango 20, Daño 4.  
*Ninjato*: Ataque 8, Defensa 8, Daño 6.

**Reserva de dados para Esquivar**: 7.  
**Absorción**: 6 (Chaleco de Chunnin, 3).

**Determinación**: 6.

**Niveles de Salud**: 24.

**Chakra**: 3

**Reserva de Chakra**: 35.

**Notas**: Variarán el aspecto de sus Clones y Cambiazos y otros Jutsus según la Villa de la que provienen.

## Ninjas de Grado Superior / Jounin

Los Ninjas de Grado Superior son ninjas poderosos y temidos, y sus habilidades suelen ser únicas. Por lo tanto, es muy difícil crear una plantilla de antagonista para este tipo de contrincantes. El Narrador debería hacer una ficha de personaje para cada Jounin enemigo que quiera utilizar en su partida, dotándolo de habilidades y una personalidad únicas.

Por lo general, tendrá una buena cantidad de Jutsus, un nivel elevado de puntos en Niveles de Jutsus, y un Chakra que oscilará entre 3 y 4, quizá incluso 5. También podría ser que tuviera en su posesión equipo cargado de chakra, como un arma imbuida.

Ya sea un Jounin o otro tipo de enemigo, el Narrador debería tener en cuenta que un antagonista, sobre todo si es poderoso, no debería regirse por las mismas reglas de creación de personaje que los jugadores. Así, el Narrador podría proporcionar Jutsus únicos, poderes inusuales, atributos inhumanos o, por poner un caso típico, una cantidad de niveles de salud que podría triplicar la de un personaje normal.

## Tokoro Senshi

Tokoro Senshi es el principal guardaespaldas del Kage de la Noche, y todo sea dicho, hace su trabajo espeluznantemente bien. Originario de la Villa de la Arena, este hombre de 31 años consiguió derrocar a uno de los 7 Espadachines Legendarios y se hizo con su arma, *Lamento Ardiente*, con la que nunca ha perdido una batalla. Senshi tiene un aspecto fiero, cuerpo musculoso pero a la vez ágil, y es de pocas palabras, aunque gusta de disfrutar del tabaco, la bebida, y cualquier placer mientras este no interfiera en su trabajo.

**Atributos**: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4; Presencia 5, Manipulación 2, Compostura 4; Inteligencia 3, Astucia 3, Voluntad 4.

**Habilidades**: Agilidad 3, Percepción 3 (Detectar Emboscadas +2), Jujutsu 3 (Puñetazo +3, Lucha Libre +2), Kenjutsu 3 (Espadón +3), Ocultismo 2, Vigor 3, Sigilo 1, Supervivencia 2 (Bosques +1), Shurikenjutsu 1, Pericia 2.

**Niveles de Jutsu**:

- Genjutsu 1.
- Ninjutsu 3.

- Taijutsu 5.

**Poderes/Jutsus de uso habitual**:

- Los 3 Jutsus Básicos.
- Fuego Inicial.
- Estancia de la Llama.
- Giro Ardiente Destructor (Combo Giro Ardiente + Filo Ardiente).
- Bloqueo Potente del Cometa.
- Legión Mortífera del Sol.
- Kai no Jutsu.
- Kage Bunshin no Jutsu.
- Katon, Housenka no Jutsu.
- Katon, Ryūka no Jutsu.
- Técnica del Índice Poderoso.
- Bloqueo Cargado Superior.
- Golpe Vengativo.
- La Bestia Expectante.
- Técnica del Músculo Creciente.

**Base de iniciativa**: 8.

**Ataque**:

*Desarmado*: Ataque 10, Defensa 10, Daño 5.

*Lamento Ardiente*: Ataque 7, Defensa 9, Daño 12.

**Reserva de dados para Esquivar**: 5.

**Absorción**: 12 (Armadura de Cuero Reforzado, 8, -2 Movilidad).

**Determinación**: 8.

**Niveles de Salud**: 27.

**Chakra**: 5.

**Reserva de Chakra**: 35.

**Notas**: *Lamento Ardiente* es el espadón de Senshi, y es un arma imbuida bastante poderosa. En combate la espada estalla en llamas y al blandirla emite un chirrido semejante al de un sollozo. Cada vez que alguien realice un ataque dirigido a Senshi utilizando el elemento fuego, *Lamento Ardiente* se comerá las llamas, aumentando en 10 la absorción de daño contra ese ataque y almacenando para su propietario la mitad del coste en chakra que tuvo el ataque. Además, el coste de cualquier Jutsu de Fuego se reduce en una mota, con un coste mínimo de 1. Por último, cada vez que golpee con el arma se activará el efecto de Dotación Ígnea sin coste alguno de motas.

## Lord Nezumi, El Señor de las Ratas

Lord Nezumi, como se hace llamar este misterioso ninja, es un poderoso miembro de la Nueva Akatsuki. Su historial de terror comienza hace más de 30 años en la Aldea original de los Kanhuga. Lord Nezumi era un Kanhuga de gran importancia en la inestable sociedad Kanhuga, y era propenso a utilizar los poderes de dicho Clan y su conocimiento en enfermedades para hacerse con el control del País del Fuego mediante el miedo a un ataque bacteriológico que desolase el País, y así reafirmar la posición del Clan, y sobre todo su propia posición como Señor indiscutible del Clan y del País. Su plan fracasó debido a la oposición del resto del Clan y sobre todo a la oposición de el famoso Kanhuga llamado Rata Blanca (Shiro Nezumi). Como venganza por su fracaso, resentido y orgulloso, Lord Nezumi lanzó un Jutsu mortal sobre la Aldea, aniquilando al 90% del Clan y escribiendo su nombre en la lista de criminales



más buscados por los Anbu de los 5 Países. La reciente formación de la Nueva Akatsuki ha sido motivo suficiente para que Lord Nezumi vuelva a las andadas con un más que seguro oscuro y turbulento propósito.

Lord Nezumi siempre va oculto entre los ropajes distintivos de Akatsuki, y solo deja entrever unos globos oculares totalmente amarillos, y unas pupilas inquietantemente rojas. Existe la teoría de que su cuerpo puede haber recibido algún tipo de mutación, sea esta debida a un experimento biológico fallido o quizá provocada con total intención.

**Atributos:** Fuerza 7, Destreza 9, Resistencia 8; Presencia 4, Manipulación 4, Compostura 3; Inteligencia 4, Astucia 5, Voluntad 4.

**Habilidades:** Agilidad 3 (Ataques Desarmados 2, Ataques con Armas 2), Don de Gentes 2 (Intimidar +1), Percepción 3 (Olfato +3), Jujutsu 3 (Puñetazo +2), Academicismo 2, Medicina 2 (Venenos +3), Naturaleza 2 (Veterinaria +2), Ocultismo 2 (Criaturas +1, Invocaciones +2), Vigor 2 (Resistir Venenos +3), Sigilo 3, Supervivencia 3.

**Niveles de Jutsu:**

- Genjutsu 2.
- Ninjutsu 5.
- Taijutsu 3.

**Poderes/Jutsus de uso habitual:**

- Los 3 Jutsus Básicos.
- Kai no Jutsu.
- Kage Bunshin no Jutsu.
- Todos los Jutsus Kanhuga.
- Varios Ninjutsus de Elemento Tierra de nivel alto.
- Otros Jutsus varios de cualquier tipo de nivel medio y bajo.

**Base de iniciativa:** 12.

**Ataque:**

**Garras:** Ataque 14, Defensa 14, Daño 12.

**Reserva de dados para Esquivar:** 12 (+2 si son ataques cuerpo a cuerpo).

**Absorción:** 14 (Mutación, 3; Túnica Akatsuki, 3).

**Determinación:** 7.

**Niveles de Salud:** 44.

**Chakra:** 5.

**Reserva de Chakra:** 50.

**Notas:** Debido a un factor desconocido, Lord Nezumi siempre tiene activo el Jutsu "Nezumi Henka no Jutsu", perteneciente a los Jutsus del Clan Kanhuga, pero siendo una versión modificada y permanente, que no tiene ningún coste. Los efectos de este Jutsu ya están aplicados en las estadísticas descritas. Conservará todos los bonos de dicho Jutsu, a excepción de la anulación de los penalizadores por Heridas, pero no aplicará la penalización a la defensa y tendrá total control sobre sí mismo. Tampoco regresará a un estado "normal" al caer inconsciente o muerto, y podrá seguir utilizando Jutsus y armas sin problemas (aunque no necesita más armas que sus garras por lo general).

La versión de Kurai Nodachi no Jutsu (Mandoble Oscuro) de Lord Nezumi tiene la forma de una guadaña gigantesca, y mantiene las propiedades del Jutsu.

Para realizar la mutación de la que dispone acualmente, Lord Nezumi tuvo que utilizar en el ritual a su rata y compañera animal, por ello, Lord Nezumi no dispone de compañero animal como los demás Kanhuga. Igualmente, puede utilizar Kuchiyôse no Jutsu: Jinchuuriki nezumi (Rata Endemoniada) utilizando cualquier rata de las que domina.







## PRODIGIOS Y EQUIPO

Este capítulo detalla los diversos bienes y servicios que se pueden encontrar en el mundo de **Naruto d10**. Obviamente, no todos ellos están disponibles en todas las regiones. Los personajes en una aldea pequeña tendrán pocas probabilidades de hallar una pechera articulada. Este tipo de equipo solo puede encontrarse en algunos lugares concretos como la capital del País del Fuego y las grandes ciudades. Así mismo, los bienes de gran magnitud, como un barco o un palacio, pueden tardar meses, años o el tiempo que requieran los constructores a sus órdenes en estar dispuestos para el personaje que los precise.

### EQUIPO MUNDANO

A continuación damos una lista de objetos no orientados al combate que pueden necesitar los personajes de **Naruto d10**. El Narrador puede detectar la falta de ciertos bienes de uso doméstico, de provisiones, y quizá de vestuario. Se trata de algo deliberado. **Naruto d10** no trata de cuantas velas posee un personaje ni tampoco de las posibilidades que tiene comprar un barril de pescado en escabeche. A no ser que un personaje esté en la más absoluta de las miserias, asumimos que puede comprar comidas, ropas y conseguir un techo bajo el que cobijarse sin el gasto de Ryou por el jugador.

#### Objetos y Servicios Comunes

##### Vestimenta

Objeto	Coste en Ryou
Ropas de plebeyo	50
Ropa de buena calidad	300
Ropajes de finísima calidad	2.000
Ropajes reales	15.000
Joyería	20.000-50.000

##### Sirvientes y Animales

Servicio	Coste en Ryou
Sirviente vulgar	10.000
Sirviente habilidoso	20.000
Concubina	40.000
Animal doméstico	11.000
Buen caballo	20.000

##### Propiedades y Barcos

Propiedad / Servicio	Coste en Ryou
Comprar terrenos o casa	60.000
Decorar y amueblar una casa	30.000
Construir un palacio	350.000
Decorar y amueblar un palacio	75.000
Fiesta para 30 personas	10.000
Gran banquete para 200 personas	50.000
Pasaje al País del Agua	1.000
Comprar un barco	60.000
Contratar tripulación para barco	80.000
Crear un pequeño ejército	150.000

## ARMAS

La que sigue es una lista de las armas más utilizadas. No todas estas armas están disponibles en todas las ciudades y pueblos. Las espadas, en particular, requieren una forja y manufactura especial, lo que las convierte en artículos difíciles de encontrar fuera de las zonas urbanas importantes y las fraguas que trabajan para un ejército o para una Villa Oculta.

## COMBATE DESARMADO

Incontables estilos de pelea han sido desarrollados desde tiempos inmemorables. De todas maneras, quitando el "estilo", permanecen siempre los dos tipos de ataque básico, limitados por la naturaleza del cuerpo humano: el puñetazo y la patada. El Combate Desarmado representa el uso de estas dos acciones.

### Combate Desarmado

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+0	+0	Fue-1	-	N

## COMBATE CUERPO A CUERPO

Las armas para combate cuerpo a cuerpo se utilizan en su mayoría con la Habilidad de Kenjutsu. Nuestro héroe también puede utilizarlas en la Habilidad de Jujutsu, si se está valiendo además de instrumentos de Jujutsu. Esto se aplica tanto a paradas como a ataques. Muchos Ninjas prefieren no utilizar Kenjutsu ya que eso les impide realizar sellos. El Narrador decidirá si un personaje puede realizar un Jutsu dado según el arma que lleve equipada.

### Hojas

#### Kunai

El kunai es un arma blanca de de alrededor de 20 cm de doble hoja que sirve para cortar y apuñalar. La mayoría de los ninjas llevan al menos un kunai. Es muy utilizado como arma arrojada debido a lo bien compensado que se encuentra.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+2	+0	Fue-1	500 (6 uds.)	AR

#### Ninjato / Wakizashi

Es un arma de filo algo más corta que la katana (unos quince centímetros menos), y con el filo recto. La guarda (tsuba) es cuadrada, insertada en diagonal respecto a la orientación del filo. La vaina (saya) suele ser algo más larga que la longitud del filo que albergaba. Este espacio extra puede usarse para transportar utensilios tales como makabishi, shuriken, sellos, etc. El saya tiene también un orificio en su extremo, lo que permite emplearlo como mizizutsu, tubo para respirar bajo el agua. El Wakizashi es una espada corta con una longitud entre 30 y 60 centímetros. Similar a la katana pero de menor tamaño.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+3	+0	Fue-2	1500	-

#### Katana

Es un arma de filo de metal, de aproximadamente un metro de longitud, de hoja curvada, con punta y guarda (tsuba) generalmente redonda, muy variable en su ornamentación. La empuñadura (tsuka) es recta, rodeada de una cinta estrecha de tela que facilita el agarre.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+4	+2	Fue-2	2200	-



### Kusari-gama

Una cadena estrecha de aproximadamente 60-70 centímetros de longitud, rematada en un extremo por un contrapeso pequeño y en el otro por una hoz.

Puede utilizarse para atrapar al oponente o su arma. El personaje realiza una tirada de ataque para la tirada de engarro o desarme.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3	+2	Fue-1, Des-3	2100	2,PR,D

### Espada Corta / Tantô

La espada corta es un arma blanca de 60 centímetros de hoja. Algunas tienen un solo filo, mientras que otras tienen dos. Suelen llevarlas los soldados.

El Tantô es un cuchillo en forma de una pequeña Katana. Existe una gran variedad de modelos y tamaños y, al igual que la Katana, se porta en el Obi (cinturón).

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+3	+0	Fue-1	1300	-

### Espada Recta

La espada recta es un arma de dos filos de unos 90 cm de largo, con una hoja estrecha o ligeramente curva hacia la punta, que puede estar afilada, o ser roma. Las espadas rectas están muy bien equilibradas y son armas precisas, capaces de causar la muerte con un solo pinchazo, o amputar un miembro de un tajo.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+4	+1	Fue-2	1800	-

### Espadón / Mandoble / Claymore

Un espadón es un arma que se sostiene con las dos manos y que se utiliza para dar tremendos golpes. Estas enormes espadas pueden tener uno o dos filos. Aunque son lentas y nada apropiadas para la esgrima, con ellas puedes partir por la mitad a un hombre de un solo golpe.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
3	+7	-1	Fue-3	3100	2,R



### Nodachi

Un Nodachi es una gran katana a dos manos. Está diseñada como un arma de guerra contra la caballería y enfrentamientos a campo abierto, ya que su longitud hace que su uso en interiores o a corta distancia sea complicado.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
3	+8	-2	Fue-3	3000	2,R

### Machete

Esta arma tiene una hoja cortante de 90 cm. Algunas versiones tienen una punta cuadrada o angular, mientras que otras tienen la punta de un alfanje. A diferencia de los sables, los machetes no están diseñados para practicar esgrima o demostrar tu agilidad, sino para proporcionar sólidos golpes que atraviesan armadura y hueso.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+5	-2	Fue-2	1200	-

## Armas de Impacto

### Bo

Es un bastón de madera dura de aproximadamente 180 centímetros, a veces complementado con bandas de metal o cuero.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3	+3	Fue-2	500	2,R

### Tetsubo

El tetsubo, favorita de muchos por su construcción simple, es una porra enorme salteada por puntas de hierro.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
3	+10	-3	Fue-4	3200	2,R

### Bokken

Es una réplica en madera de una katana. Un metro de longitud, filo curvo y con guarda (tsuka). Sin guarda se denomina Bokuto (filo de árbol, espada de árbol).

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+3	+2	Fue-1	400	-

### Hacha

Se trata de un arma de hoja ancha, equilibrada para poder ser utilizada con una sola mano. El hacha no es muy diferente del machete. Fácil de fabricar y de gran tamaño, con frecuencia es a la vez arma y herramienta, lo que la hace muy popular.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+5	-2	Fue-2	1300	AR



### Hacha de Guerra

Es un hacha de hoja estrecha diseñada para ser utilizada con ambas manos. Realmente espeluznante. Estas armas de mango largo se utilizan para asestar golpes que suelen ser definitivos.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
3	+7	-2	Fue-3	2500	2,R



### Maza / Martillo

La maza no es más que un objeto pesado al final de un palo. Lenta pero demoledora, la maza quiebra los huesos o aturde hasta la inconsciencia a quien golpea. En el mundo de **Naruto d10**, las cabezas de las mazas suelen tener elaboradas decoraciones: algunas tienen forma de cráneo de animal, mientras que otras han sido trabajadas de tal forma que según el ángulo en que se miren representarán algo importante para aquel que las empuña.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+6	+1	Fue-2	1300	-

### Almádena

Se trata de un mazo que se utiliza con ambas manos. Es lento y poco manejable, pero cuando se propina un golpe con él, el otro queda temblando. Como los mazos, muchas almádenas están decoradas con extrema suntuosidad. Sus enormes cabezas están a menudo grabadas con elaboradas escenas de batallas unas veces, y otras con las formas de fabulosas bestias.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
3	+8	-1	Fue-3	1700	2,R

### Martillo de Guerra

El martillo de guerra es una maza o martillo a dos manos cuyos poderosos golpes son lentos e imprecisos. Como las mazas, suelen estar gratamente decorados.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
3	+9	-2	Fue-4	2600	2,R

### Guadaña

Utilizada para golpes de un rango amplio, las guadañas son hojas finas y afiladas, adheridas al final de una larga empuñadura, utilizadas por los granjeros para segar la cosecha - y ocasionalmente utilizada en combate para hacer lo mismo contra los enemigos.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
2	+7	-2	Fue-3	2100	-

## Lanzas

### Jabalina

La jabalina es una lanza pequeña y ligera, diseñada para ser lanzada. Puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo, pero no es tan efectiva como otras lanzas.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3	+0	Fue-1	800	AR

### Lanza Corta

Se trata de un arma de menor longitud que la lanza, utilizada para punzar. La lanza corta tiene una hoja larga para que también pueda ser utilizada para cortar y ensartar.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3	+1	Fue-1	1100	-

### Lanza

Se trata de una de las armas más simples y útiles jamás inventadas; suele tener una hoja de 30 cm unida a un asta de alrededor de 2 metros. La cabeza del arpón normalmente posee ciertas extensiones que eviten que penetre muy adentro de un oponente. Su coste es ridículo, y su efectividad mucha.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3/+6	+2	Fue-2	1300	2,L,R



### Lanza Larga o de Caballería

La Lanza Larga es una fuerte lanza diseñada para ser usada a caballo. No se suelen utilizar contra caballería, sino para atacar a enemigos a pie. Si el personaje ataca desde el suelo, utilizará el valor de daño más bajo. El valor más alto corresponde al ataque a caballo o estancado contra un ataque de caballería. El personaje que ataque con éxito con la lanza a caballo deberá realizar una tirada de (Fuerza + Agilidad) a una dificultad 1. Una tirada fallida resultaría en la pérdida de la lanza o la caída del personaje del caballo. Utilizar una lanza a pie requiere el uso de las dos manos.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
2	+5/+10	-3	Fue-3	1600	2,L,R

### Instrumentos de Jujutsu

Los personajes que utilicen Jujutsu pueden elegir entre utilizar su Habilidad de Kenjutsu o Jujutsu para atacar o defenderse con estas armas. Las armas de Jujutsu pueden utilizarse con Jutsus Físicos cuando el Narrador lo considere lógico o conveniente.

### Nunchaku

Dos varas unidas por un extremo por una cadena corta o sogá. En ocasiones hay tres. Requieren de bastante destreza para manejarlas con efectividad.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
3	+6	+0	Fue-1, Des-3, Jujutsu-2	2100	AM

### Khatar

También conocido como el puño daga, es un cuchillo ensamblado a dos barras perpendiculares. Agarrado con el puño, la hoja apunta en la dirección del puño del personaje, haciendo los puñetazos de éste mortíferos. Aunque los golpes infligidos por el Khatar hagan daño letal, no se pueden bloquear ataques letales sin utilizar un jutsu.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+2	+1	Fue-1	1300	AM

### Corpiño de Púas

Un corpiño de púas es una mejora sangrienta y brutal para los personajes que utilizan el *wrestling* (lucha libre) como método de pelea. Consiste en una serie de tiras llenas de pinchos que se colocan alrededor del cuerpo para herir a los oponentes agarrados.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3	+0	Fue-1	1400	MP,AM

### Sai

Un arma de filo en forma de tridente del tamaño de un cuchillo largo, diseñadas especialmente para desarmar a los oponentes.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+2	+1	Fue-1	1300	D,AM

#### Bastón de Siete Secciones

Esta arma, que puede poseer de tres a 12 secciones, está hecha de segmentos de madera o metal conectados por unas cortas cadenas. Esta arma se utiliza como una combinación de bastón y cadena, y es realmente difícil de manejar. Alguien capaz de manejarla completamente es un poderoso oponente, pero una pifia con esta arma supondrá un doloroso revés para su usuario.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
2	+5	+3	Fue-1, Des-3	1900	AM

#### Garras de Metal

Las garras de metal consisten en un guante o guantelete con tres o cuatro púas curvas en forma de "garra". Los personajes que utilicen garras de metal pueden utilizar Jujutsu para bloquear ataques letales.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+3	+1	Fue-1	1500	AM

#### Rueda de Viento-Fuego

Esta arma puede ser tan simple como un anillo de plata, pero típicamente está cubierto de púas y protuberancias. Estas armas, que siempre se utilizan en pareja, pueden provocar golpes cortantes o aplastantes y bloquear o atrapar armas.

Complejidad	Daño	Defensa	Mínimos	Coste	Prop.
0	+2	+2	Fue-1, Des-3	1500	AM

## ARMAS A DISTANCIA

### Armas Arrojadizas

Las armas arrojadizas ocupan un nebuloso reino entre las armas cuerpo a cuerpo y los arcos. Muchas armas arrojadizas se pueden utilizar en combate cuerpo a cuerpo pero generalmente son más efectivas cuando son lanzadas. Cuando una arma arrojadiza es utilizada en combate cuerpo a cuerpo, el personaje utilizará su Habilidad de Kenjutsu. Obviamente, si el personaje está lanzando el arma, utilizará la Habilidad de Shurikenjutsu.

#### Shuriken / Chakram

Un Shuriken es una pequeña cuchilla en forma de estrella que se puede lanzar fácilmente. Un Chakram es un pequeño disco o anillo de metal con los bordes afilados. Las formas de los Shuriken les permiten volar más lejos que la mayoría de armas. Los shuriken, al estar diseñados para ser lanzados en grupos de varios shuriken, en mecánica de juego, cuando divides tu reserva de dados para lanzar shuriken extra la penalización de cada tirada es igual al número de shuriken a lanzar. Es decir, si un personaje lanza tres shuriken, cada uno tendrá un -3 a su reserva de dados, acumulable a otras penalizaciones.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
0	+1	20	Fue-1	300 (10 uds.)	-

#### Kunai

Igual que en la descripción para el cuerpo a cuerpo, los kunais son indudablemente una de las armas arrojadizas predilectas, por su uso como arma cuerpo a cuerpo y por su facilidad de uso y su bajo coste.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
0	+2	15	Fue-1	500 (6 uds.)	-



### Fuuma Shuriken

Shuriken gigante con cuatro hojas desplegables, que hacen que ocupe menos. Es muy efectivo. Shuriken gigante con cuatro hojas desplegables, que hacen que ocupe menos. Es muy efectivo. Un personaje puede intentar atrapar un Fuuma Shuriken al vuelo con una tirada de Destreza + Agilidad a DF 5.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
2	+7	50	Fue-2	900	-

### Kunai Explosivo

Un kunai con un sello explosivo atado. Explota en cuanto el Kunai se clava en el objetivo o pasan ocho segundos. Hace un daño masivo. Si golpea al objetivo realiza un daño de Fuerza + 15. Si se deja como trampa, o se utiliza solo el Sello Explosivo (sin el kunai) realiza un daño de "solo" 13. Hay que tener cuidado al lanzarlo, ya que el área de explosión es relativamente grande, de alrededor de 10 metros cuadrados.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
0	+15 / 13	15	Fue-1	3200 (3 uds.)	-

### Aguja / Semōm

Las agujas son el sūmmum de los instrumentos de asesinato. Estas pequeñas púas son de la medida de un dedo y de la anchura del colmillo de un gato. Pueden ser lanzadas con el movimiento de un dedo. A pesar de que infligen un daño mínimo, muchos ninjas empañan sus agujas en veneno. Un ataque que consigue aunque sea un solo nivel de daño (en limpio) inserta a la víctima el veneno.

Pueden atarse cascabeles a las agujas para distraer al enemigo.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
1	+1	10	Fue-1	400 (20 uds.)	-

### Hacha Arrojadiza

Una pequeña hacha de una mano. Las hachas tienen un rango muy corto, pero su peso las hace letales.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
0	+3	10	Fue-1	1300	-

### Bastón Arrojadizo

Una barra de madera corta, utilizada generalmente para cazar pequeños animales. Pueden ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo con la habilidad de Kenjutsu.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
0	+3	10	Fue-1	400 (6 uds.)	-

### Jabalina

La más poderosa de las armas arrojadizas, la jabalina es una pequeña y ligera lanza a menudo llevada a puñados. La jabalina es más rápida que el hacha y tiene un mejor rango que el chakram. Por otra parte, las jabalinas son más difíciles de conseguir y son más poco comunes.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3	30	Fue-1	800	-

### Honda

Las ondas son bandas de cuero atadas a una por cada lado. Una piedra se utiliza como "bala", colocándola en el centro de la tira. La honda se hace girar en círculo a gran velocidad, y lanza el proyectil. Las hondas son baratas y pueden utilizar cualquier pequeña piedra del suelo como munición, pero son menos precisas que un arco.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
1	+2	10	Fue-1	500	-

### Boomerang de Guerra

Estas armas son piezas gruesas y curvas de metal (o algún otro material duro) que giran en el aire con una fuerza mortífera. A pesar de que no están diseñadas específicamente para volver, los personajes más habilidosos pueden conseguirlo. Los jugadores de personajes que tengan dos puntos o más en Shurikenjutsu pueden realizar una tirada refleja de (Destreza + Shurikenjutsu) si el boomerang falla su objetivo. Si la tirada refleja tiene éxito, el boomerang gira y aterriza a menos de 3 metros del personaje. Si el personaje ha conseguido tres éxitos o más, el boomerang vuelve a las manos de éste.

Existen boomerangs especiales cargados de chakra que pueden volver a las manos de su poseedor después de cada ataque exitoso, pero son realmente poco comunes.

Complejidad	Daño	Rango	Mínimos	Coste	Prop.
1	+3	20	Fue-1	800	-

### Arquería

Los arcos son la principal arma a distancia en el mundo de **Naruto d10**. Un arco debe hacerse teniendo en cuenta la Fuerza del personaje debido a que si el arco es demasiado duro para el personaje, este tendrá problemas utilizándolo. Un arco disparado por un personaje con una Fuerza mayor que el potencial máximo del arco, utilizará la Fuerza Máxima del arco en vez de la del personaje para el cálculo de daño. Simplemente no hay manera de construir un arco tan fuerte como algunos personajes.

Otras armas que requieren la habilidad de Kyudo son la Vara de Fuego, la Pieza de Fuego o la Ballesta. Algunos Jutsus de Kyudo no funcionan (o no tan bien) cuando no se utilizan arcos.

### Arco Corto

Un arco hecho a partir de una rama de un árbol, conservando parte de su forma original. De construcción simple, el arco corto no es demasiado poderoso. El uso de la Fuerza del personaje para el cálculo del daño nunca superará una puntuación de 3.

Precisión	Daño	Rango	Fue.Máxima	Coste	Prop.
+0	-	150	Fue-3	1800	2,A

### Arco Largo

Más grande que el Arco Corto, el Arco Largo requiere más fuerza para poder tensarlo, y ofrece mucho más poder. El uso de la Fuerza del personaje para el cálculo del daño nunca superará una puntuación de 4.

Precisión	Daño	Rango	Fue.Máxima	Coste	Prop.
+1	-	200	Fue-4	2100	2,A



### Arco Compuesto

Los arcos compuestos están hechos de madera de diferentes tipos y reforzados con capas de cuerno. Un arco compuesto puede ser utilizado por un personaje tenga la Fuerza que tenga, pero los personajes con Fuerza legendaria (por encima de 5) necesitarán materiales especiales, y eso les costará caro.

Precisión	Daño	Rango	Fue.Máxima	Coste	Prop.
+1	-	250	Fue-5	2400	2,A

### Flechas

Las armas del tipo "Arco" tienen un daño base especificado por la munición utilizada. Los arqueros que buscan flexibilidad llevan encima diferentes tipos de munición para diferentes objetivos.

**De punta ancha:** Son las flechas clásicas. Tienen una punta en forma de triángulo o de hoja de árbol. Su anchura obedece a la intención de dañar la máxima cantidad de tejido posible en cada tiro con éxito, aunque la armadura suele ser un obstáculo a tener en cuenta. Infligen un daño igual a la Fuerza + 2 del personaje.  
Coste Pack de 15 uds.: 300 Ryou.

**Flecha de Ingle de Rana:** Las flechas de ingle de rana tienen una punta en forma de "Y", con los brazos de la "Y" hacia delante., y su cara inferior afilada. Estas flechas producen mucho daño al tejido, pero funcionan muy mal contra armaduras. Producen un daño base igual a la Fuerza + 4 del personaje, pero la absorción de la *armadura* del personaje se dobla antes de aplicar el daño.  
Coste Pack de 10 uds.: 300 Ryou.

**Flecha de Competición:** Las flechas de competición no tienen una hoja en la punta, sino que se trata simplemente de acero afilado. Estas flechas producen un daño básico igual a la Fuerza del personaje, y tratan la absorción de la armadura del personaje como si tuviese la mitad de su valor cuando se aplica el daño. Coste Pack de 15 uds.: 200 Ryou.

### Otras Armas a Distancia

#### Ballesta

Artillugio mecánico que sirve para lanzar virotes, consiste en un arco montado sobre una estructura horizontal con un mecanismo de manivelas para tensar la cuerda. Posee más fuerza que el arco y su uso es más sencillo.

Precisión	Daño	Rango	Fue.Máxima	Coste	Prop.
+0	5	125	-	2200	2,LL,DU

#### Vara de Fuego

Las varas de fuego son "lanzadores de fuego" de un solo tiro, potenciados por polvo de fuego, una sustancia que puede encontrarse solo en los desiertos del País del Viento. El arma solo soporta un tiro, y los personajes deben utilizar una acción para recargar. Solo tiene un rango de unos 15 metros.

Precisión	Daño	Rango	Fue.Máxima	Coste	Prop.
+0	12	30	-	3000	2,LL,DU

#### Pieza de Llamas

Una pieza de llamas es una pequeña Vara de Fuego, hecha para utilizar con una sola mano. 10 metros es el rango máximo del arma.

Precisión	Daño	Rango	Fue.Máxima	Coste	Prop.
+0	8	15	-	2600	LL,DU

## TERMINOLOGÍA

**Complejidad:** Este valor se sustrae a la reserva de dados de cualquier tirada de ataque con el arma.

**Precisión:** Este valor se añade a la reserva de dados de cualquier tirada de ataque con el arma.

**Daño:** Este es el valor de daño base del arma.

**Defensa:** Este valor se añade a la (Destreza + Habilidad) del personaje cuando este bloquea con el arma.

**Mínimos:** La puntuación mínima en algunos Atributos o Habilidades requeridos para manejar el arma adecuadamente. Por cada punto que al personaje le falte, suma un punto a la Complejidad del arma.

Coste: Este es el coste en Ryou para comprar el arma.

Prop.: Propiedades especiales del arma. Mira el listado de Propiedades.

Fue. Max.: Fuerza máxima del arco. Si la Fuerza del personaje supera la Fue. Max. del arco, se utilizará la Fue. Max. para el daño base del arco, en lugar de la Fuerza del personaje.

### Propiedades

**2** = A 2 manos. Requiere el uso de ambas manos para poder esgrimirla.

**A** = Del tipo Arquería. El daño está basado en el tipo de munición utilizada.

**PR** = Mejora de Presas. Debe utilizarse junto con una Presa mediante Jujutsu.

**D** = Desarmar. Añade un +2 a la tirada de ataque cuando se utilice para desarmar al oponente.

**LL** = Tipo Llama. No añade la Fuerza al daño; el Rango mencionado es el rango máximo del arma.

**L** = Tipo Lanza. Aumenta el daño al segundo tipo de daño cuando se carga montado o se utiliza braceando contra un enemigo montado.

**AM** = Artes Marciales. Se puede utilizar con Jujutsu o con Kenjutsu, a elección del Jugador.

**N** = Natural. Parte del cuerpo; no puede ser objetivo de un desarme. Debe ser utilizada con Jujutsu. Solo puede bloquear ataques letales con la ayuda de Jutsus.

**R** = Rango. Puede atacar a objetivos montados o aquellos a mayor estatura sin penalización.

**DU** = Disparo Único. Los personajes deben gastar una acción para poder recargar el arma después de cada disparo.

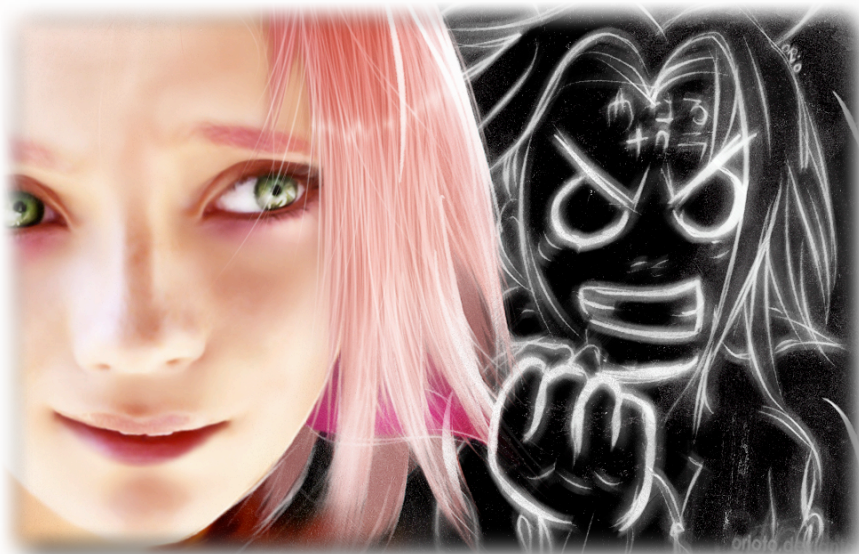
**AR** = Arrojadiza. Esta arma también se puede lanzar. Mira el listado de Armas Arrojadiza para las estadísticas.

## ARMAS Y FUERZA

Algunas armas son de un tamaño moderado y requieren de las dos manos para poder blandirse.

Usualmente, eso significa que el arma es particularmente pesada, aunque algunas veces es un problema de longitud y equilibrio del arma. Esas armas tienen la etiqueta de "2" en su descripción.

Algunos Ninjas y otros personajes con una fuerza superior al resto de humanos, pueden superar este requerimiento. Tuviese el personaje el triple de la Fuerza necesaria para blandir el arma, este podrá utilizarla con solo una mano. Intentar usar un arma a dos manos con solo una mano, teniendo una Fuerza inferior a la necesaria, constituirá en una penalización de -1 por cada punto en el que diste del requerimiento de triple-Fuerza.





## ARMADURAS

Aunque muchos Ninjas conocen Jutsus que les permiten combatir sin armadura, algunos utilizan equipo protector, aunque solo sea una ropa reforzada. Los humanos normales, sin un entrenamiento que les permita manejar el Chakra, son totalmente dependientes de las armaduras en la batalla. De todas maneras, la protección de la armadura es un arma de doble filo. Aunque defiende al personaje de los golpes, fatiga, y su volumen vuelve cualquier tipo de actividad acrobática – como correr, escalar o saltar – mucho más difícil.



### Armadura Corporal

La Armadura corporal es la principal protección de un personaje contra ataques enemigos. Un personaje sin un Jutsu protector o una armadura corporal no durará demasiado en una batalla.

Todas las armaduras poseen tres características importantes. La primera es la absorción. La absorción se representa por un número. El número con es la protección de la armadura contra cualquier daño. Cuando un personaje lleva una armadura, ese número se añade a su absorción natural, y el resultado es la cantidad de dados que el personaje lanzará para ver cuanto daño del ataque reducirá. Cada éxito en la tirada será un punto de daño que absorberá. Existen críticos en las tiradas de absorción.

El segundo número de importancia es la penalización de movilidad de la armadura. Ese es el número de dados sustraídos de la reserva de dados del personaje para cualquier acción que requiera agilidad o destreza física. Esta es una penalización interna, y NO afecta al ataque, bloqueos e iniciativa, pero SÍ a intentos de esquivar y tiradas de Agilidad que requieran de todo el cuerpo. La penalización de movilidad siempre afecta a la natación, e intentar nadar con una armadura es realmente fatigante.

El Narrador puede decidir que la penalización de movilidad afecta a otros factores, incluso al combate o al uso de jutsus, si él lo cree así.

El tercer valor importante de una armadura es el valor de fatiga.

Los personajes deben realizar una tirada de (Resistencia + Vigor) cuando sus personajes lleven armadura, con una dificultad igual al valor de fatiga de la armadura. Si el personaje falla la tirada, tendrá una penalización de -1 a todas las acciones debido al cansancio y la fatiga. Esta penalización continúa acumulándose a medida que el personaje siga fallando tiradas. Las penalizaciones acumuladas se disipan a un ritmo de un punto de penalización por cada ocho horas de descanso sin la armadura.

La frecuencia en la que el personaje debe realizar la tirada está determinada por las condiciones climatológicas y el ejercicio en el que el personaje esté inmerso. Si el personaje está realizando actividades cómodas bajo un cielo nublado en un día frío, el personaje realizará la tirada cada cuatro horas. Los personajes bajo un sol abrasador o haciendo una actividad laboriosa tendrán que realizar tiradas mucho más a menudo. Por cada uno de esos factores (temperatura elevada, trabajo continuo), divide el tiempo entre tiradas. Los personajes en un clima frío, en la sombra, o los que están descansando, doblan el tiempo entre tiradas. El tiempo máximo entre tiradas es de ocho horas, incluso aunque el personaje duerma.

Ponerse la armadura no es algo fácil. Colocársela lleva un número de minutos igual a la penalización de movilidad (una penalización de -0 es tratada como 30 segundos). Quitársela cuesta la mitad del tiempo.

### Protectores Ninja

El atuendo habitual de todo Ninja está compuesto por una bandana en la frente y varias protecciones a lo largo del cuerpo. No sirven de mucho contra los ataques enemigos, pero son mejores que la ropa casual, e igual de ligeras.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+2	-0	0	*	-

\*Por lo general, un Ninja consigue equipo básico de protectores (y su bandana) el día de su graduación como Gennin.

### Chaleco de Chunnin

Los Chunnin que realizan actividades en Konoha (y algunos de otras Villas) reciben un chaleco de cuero reforzado que proporciona una protección más eficaz que las protecciones básicas sin perder movilidad.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+3	-0	1	*	-

\*Por lo general, un Ninja consigue el atuendo de Chunnin el día de su graduación como Chunnin.

### Equipo de Anbu

La unidad especial ANBU va equipada con protecciones de metal en codos, rodillas y demás, y con una máscara del zodiaco chino.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+4	-0	1	*	-

\*El equipo de ANBU es exclusivo de sus miembros.

### Armadura de Placas

Nada más que un par de placas de metal que cubren el pecho y la espalda del personaje, una excelente protección para las partes vitales del personaje. Las armaduras de placas son comunes entre oficiales militares y exploradores, los cuales necesitan más protección que una camisa de mallas pero aún así necesitan una buena movilidad.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+4	-1	1	1800	Puede ocultarse bajo otras prendas.

### Armadura de Cuero

La más utilizada como norma general, la armadura de cuero es un camión de cuero que cubre tres cuartas parte del cuerpo. Muchas armaduras de cuero tienen extensiones para el cuello y extremidades para mejorar su protección.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+4	-1	2	1500	-



#### Camisa de Mallas

La camisa de mallas es una prenda hecha de anillos de metal fino. Esta camisa protege el pecho del portador, el abdomen, hombros y espalda. Las mangas solo llegan hasta la mitad de la parte superior del brazo. Al poder ser utilizada debajo de la ropa, las camisas de mallas son utilizadas usualmente por aquellos que tienen razones para temer a asesinos.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+3	-0	1	1600	Puede ocultarse bajo otras prendas.

#### Armadura de Mallas

Un camión largo de mallas, cubriendo los brazos, pecho, abdomen y parte superior de las piernas del personaje. Las armaduras de mallas suelen complementarse con grebas para proteger la parte baja de las piernas. La Armadura de Mallas se utiliza directamente sobre la piel.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+7	-3	2	3200	-

#### Armadura Samurái

Compuesta por varias bandas interconectadas de cuero y placas de metal. La armadura Samurái es más flexible que una armadura de placas y permite una mayor circulación de aire. Se utilizan grebas para proteger la parte inferior de las piernas, alguna especie de falda para proteger la parte superior de las piernas, y brazaletes para proteger muñecas y brazos.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+6	-1	2	4700	-

#### Armadura de Cuero Reforzado

Una versión más pesada de la armadura de cuero. Es una armadura común entre la caballería ligera, exploradores, bandidos e infantería mercenaria. También es la armadura estándar de la infantería de algunos Países.

La armadura de cuero reforzado está fabricada bajo el mismo modelo que la armadura de cuero habitual, con placas de metal y mallas por el interior. El efecto general es una armadura más pesada, más protectora y sin ser mucho más fatigosa que la armadura de cuero estándar.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+8	-2	2	4500	-

#### Armadura de Placas Articulada

La armadura de Placas Articulada cubre al usuario en un entramado de piezas de metal. La malla solo se utiliza para proteger zonas que requieren de movilidad, donde las placas no pueden imitar la movilidad del cuerpo humano. Esta armadura proporciona una protección superior y una maniobrabilidad decente y no es tan fatigosa de llevar. Los únicos inconvenientes son la vasta habilidad necesaria para forjarla y los absurdos precios que se piden por construirla. Una armadura difícil de conseguir.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+9	-3	2	6700	-

#### Armadura de Placas y Malla

Similar a la armadura de placas, excepto que se ha añadido malla en las zonas más expuestas. Es la armadura más típica entre la caballería pesada y los líderes mercenarios.

Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste	Propiedades
+10	-4	3	6500	-

## EQUIPO NINJA

Todo Ninja utiliza un grupo de utensilios básicos durante sus misiones. Aquí tenéis un pequeño listado.

### Trampas

Una de las herramientas fundamentales de cualquier ninja astuto son las trampas. Cuando un personaje coloca una trampa, realiza una tirada de Inteligencia + Pericia para colocarla. Cada trampa tiene una DF propia para colocarla o desactivarla sin problemas con Inteligencia + Pericia. Un objetivo puede detectar una trampa realizando una tirada de Astucia + Percepción, o con Inteligencia + Percepción si las busca por iniciativa propia, con una dificultad de un éxito. Cada éxito extra del colocador por encima de la DF de la trampa incrementa la DF de la víctima para detectarla.

Visualmente, las trampas suelen funcionar por un sistema de hilos

Aquí mostramos un listado de trampas de ejemplo. El Narrador puede crear sus propias trampas, el límite lo pone la imaginación.

**Trampa de Shuriken:** Una pequeña trampa llena de shuriken que salen disparados en todas direcciones al activarse. Los personajes que estén cerca recibirán cada uno 4 ataques separados con una reserva de dados de ataque de 6 dados. El daño de cada ataque es de 1 + éxitos extra. DF 2 para colocar o desactivar. 1100 Ryou.

**Trampa de Lazo:** Sencilla trampa que hace que quien la pise quede colgado boca abajo de un simple nudo a una altura variable, es fácilmente ocultable, y tradicionalmente se coloca bajo los árboles a la espera de que un enemigo caiga. Quien caiga en la trampa quedará colgado hasta que consiga zafarse o le bajen. Escapar del nudo requiere de una tirada de Destreza + Agilidad a una DF 3 si se va desarmado, y DF 1 si se tiene acceso a un arma que corte. Se puede realizar una tirada por turno. La trampa tiene una DF 1 para colocarla o desactivarla. 600 Ryou.

**Trampa de Red:** Igual que la de lazo pero permite atrapar a varias personas. Es imposible de escapar sin armas, y aún con ellas, la DF sería de 5. La DF de montaje es 3. 1200 Ryou.

**Bomba de Humo:** Pequeña bomba que al lanzarla crea una nube de humo por la cual es imposible distinguir nada. Se utiliza sobre todo para cubrir la retirada. Cualquiera que luche en la zona donde se ha usado una bomba de humo tiene un penalizador de -3 a toda acción de combate, a no ser que pueda detectar al enemigo de alguna manera aparte de la vista. Tienen un rango de 10 metros cuadrados. Utilizar una requiere de una acción Simple. DF de fabricación de 2. 500 Ryou.

### Píldoras de Soldado

Cuando alguien (persona o animal) toma una de estas píldoras, aumenta la capacidad de chakra de su cuerpo, prácticamente duplicándola. Hay diferentes tipos de píldoras de soldado, muchas con efectos negativos.

**Píldora de Soldado básica:** El personaje tira tantos dados como su puntuación de Chakra. La suma de los resultados de cada dado se suma a su Chakra Personal, pudiendo incluso sobrepasar su máximo de Reserva de Chakra. Su precio es de 700 Ryou.

**Píldora de Soldado superior:** El personaje suma a su Chakra actual la mitad del valor máximo de su Reserva de Chakra, pudiendo sobrepasar este máximo. Su precio es de 1400 Ryou.

**Píldora de Sangre Curativa:** Esta píldora sana y recupera instantáneamente los daños que haya recibido un shinobi, aunque no llega a curar instantáneamente heridas graves. El jugador lanza 2 dados. Recuperará tantos niveles de salud como la suma de resultados. Su precio es de 1000 Ryou.

**Píldora de Berserker:** Esta píldora la consumen los ninjas a los que su orgullo les impide retirarse de un combate sin acabar con el enemigo. Niega todos los penalizadores de heridas durante tres turnos, y proporciona al que la consume 1d10 puntos extra de salud. Tiene un coste de 1200 Ryou.



### Pergamino Almacenador de Objetos

Un pergamino que puede almacenar cualquier clase de objeto, desde enormes cajas hasta marionetas. Una pergamino cuesta 5000 Ryou. Se podría crear con Inteligencia + Pericia con una DF 5.

### Etiqueta Explosiva

Un papel especial y adhesivo con una serie intrincada de sellos y dibujos que se activan al adherirse a una superficie y que estallan mediante un sello especial o al producirse la más mínima alteración en la superficie. Una unidad cuesta 1200 Ryou. Puede adherirse a un Kunai. Su daño base es de 13.

### Makibishi

Piezas de metal de cuatro puntas, tres de ellas formando un trípode para que la cuarta quede en posición vertical y se clave en los pies de los perseguidores, haciendo un daño de 2 cada uno al clavarse. Reducen a la mitad la absorción de la víctima al aplicar el daño. Un pack de varios Makibishi tiene un coste de 400 Ryou.

### Venenos

No es ningún secreto el hecho de que los Ninjas utilizan venenos habitualmente en sus misiones. Hay muchos tipos, aquí describimos algunos. Un pequeño laboratorio tiene un coste de 3000 Ryou, y te permite crear venenos y antídotos caseros. Cada veneno tiene una DF para crearlo, que también se utiliza para crear el antídoto.

**Ralentizante:** La víctima siente un gran malestar y le cuesta más trabajo moverse con fluidez. Aplicará una penalización de -2 a toda acción. La DF de la tirada de Inteligencia + (Medicina o Naturaleza) es de 2 éxitos. Coste de tres dosis, 3000 Ryou.

**Inmovilizante:** La víctima siente una sensación de pesadez enorme. Sus movimientos se vuelven realmente lentos. Aplica una penalización de -4 a toda acción. Coste de 3 dosis, 6000 Ryou. DF 3. El coste de 3 dosis es de 6000 Ryou.

**Veneno Mortal:** Cuando el veneno entra en la sangre de la víctima, esta comienza a emanar sangre por boca y nariz. La víctima se estremecerá y caerá al suelo inconsciente. Con el tiempo morirá.

Cada turno, la víctima de este veneno realiza una tirada de Resistencia + Vigor a una DF 3. Si no la pasa, perderá dos niveles de salud. Si sobrepasa moribundo, caerá al suelo en estado de coma y morirá al poco tiempo si no se le trata. DF 5. El coste de una dosis es de 10.000 Ryou, aunque es un veneno difícil de conseguir.

**Veneno Somnífero:** El personaje víctima de este veneno deberá realizar una tirada de Resistencia + Vigor a DF 1 cada turno. Si la falla, al cabo de dos turnos caerá dormido. 3 dosis cuestan 500 Ryou. DF 2.

**Bomba de Gas Venenoso:** Una bomba de humo con el mismo efecto que Veneno Somnífero. El coste de una bomba es de 2000 Ryou. Puede crearse con DF 3, pero requiere Pericia 1 y un Veneno Somnífero.

## ARTEFACTOS MENORES

No todos los usos del Chakra en **Naruto d10** son para devastar a tus enemigos. Hay muchos objetos que fueron creados por simple utilidad, como los amuletos de Chakra, objetos cargados de Chakra o sellos.

La mayoría de artefactos menores son ítems de joyería o ornamentación. No solo sirven como decoración, algunos pueden ser muy útiles a su portador.

Estos están fabricados con materiales especiales afines a la naturaleza del Chakra, que permitan que un personaje haga circular su Chakra por él. Por ello, cada Ninja solamente es afín a objetos que compartan su misma naturaleza del Chakra, es decir, que sean afín al mismo elemento que el personaje.

## El Coste Del Poder

Los objetos imbuidos son tremendamente poderosos, pero es poder es dependiente, en parte, del Ninja que lo utilice. Cuando un personaje porta un objeto imbuido, usualmente debe invertir motas de Chakra en él para hacerlo funcionar, igual que si estuviese manteniendo el coste de un Jutsu que cuesta el mismo número de motas para activarlo. Invertir Chakra en un objeto imbuido requiere al usuario sintonizar su Chakra con el objeto.

El proceso de sintonizar un objeto con el Chakra de un personaje no es instantáneo. Requiere al menos 20 minutos el manejar y practicar con el objeto. Además, la sintonización se disipa si el personaje no hace contacto directo con el objeto diariamente.

A eso se suma que los objetos que están cargados de Chakra son más fáciles de blandir, volviéndose ligeros en la mano y ligeros de llevar también. Un personaje que no esté sintonizado con un arma cargada de Chakra como una Espada cargada de Chakra tendrá un peso de casi 10 kilos a la espalda.

Si un ítem requiere invertir Chakra para activarlo, entonces su poder no puede ser utilizado por alguien que no posea motas de Chakra para invertir. Si un objeto no requiere coste de sintonización ni activación, cualquier humano normal podrá usarlo.

### Colgante de Chakra

Los colgantes de Chakra son bastante comunes entre los Ninjas de Clanes importantes. Cada colgante de Chakra posee un hueco para un Cristal de Chakra. El personaje que lleve uno de estos amuletos pegado a la piel gana los beneficios básicos de los Cristales de Chakra – es decir, la habilidad de regenerar Chakra más deprisa. Además, invirtiendo una mota de Chakra en el amuleto, el personaje puede activar el poder del Cristal de Chakra engarzado. Si el personaje se quita el amuleto, el efecto se disipa.

Los colgantes de Chakra se pueden fabricar de cada uno de los 5 elementos:

**Fuego:** Suelen tener forma de sol, o también tener extensiones en forma de llamas. Aunque algunos otras formas incluyen la figura de un dragón o un león. Un personaje que sea afín al fuego y esté sintonizado con este amuleto con un Cristal de Chakra engarzado recupera una mota de Chakra adicional por hora.

**Agua:** De color azul en forma de espiral por lo general. Un personaje que sea afín al agua y esté sintonizado con este amuleto con un Cristal de Chakra engarzado recupera una mota de Chakra adicional por hora.

**Tierra:** De colores oscuros habitualmente, y algunas veces con toques verdosos. Un personaje que sea afín a la tierra y esté sintonizado con este amuleto con un Cristal de Chakra engarzado recupera una mota de Chakra adicional por hora.

**Aire:** Suelen estar formados por un entramado de barras unidas, dejando el Cristal del Chakra en el centro suspendido por unas pocas barras. Otros tienen la forma de un abanico. Un personaje que sea afín al aire y esté sintonizado con este amuleto con un Cristal de Chakra engarzado recupera una mota de Chakra adicional por hora.

**Rayo:** Con extremos puntiagudos alrededor de todo el amuleto. Suelen ser blancos o amarillos. Un personaje que sea afín al rayo y esté sintonizado con este amuleto con un Cristal de Chakra engarzado recupera una mota de Chakra adicional por hora.





## BRAZALETE DE CHAKRA

Otro objeto imbuido común entre la herencia de una familia de Ninjas, el brazalete de Chakra proporciona poderosos bonos defensivos al Ninja que lo porta. Estos poderes solo sirven al Ninja sintonizado con el brazalete.

Los Brazaletes de Chakra suelen tener la apariencia de un brazalete común con varios sellos escritos encima, usualmente con los Kanjis del nombre del elemento afín al personaje. También existen versiones de los Brazaletes en forma de grebas, hombreras, etc.

Los Brazaletes de Chakra requieren la inversión de 4 motas para utilizarlos. Independientemente del tipo de Brazalete, este da una bonificación de dos dados a los intentos de Bloqueo hechos por el portador.

**Fuego:** Todos los ataques del personaje que pertenezcan al elemento fuego ven incrementado su daño en +2.

**Agua:** La absorción del personaje aumenta en +4 contra ataques de elemento Agua.

**Tierra:** La absorción del objetivo baja en 2 puntos contra ataques del personaje que pertenezcan al elemento Tierra. Este efecto no puede reducir la absorción del objetivo por debajo de 0.

**Aire:** El personaje suma un +2 a su iniciativa.

**Rayo:** Aumenta en uno la reserva de dados de defensa de los Jutsus defensivos y aumenta en uno la reserva de dados de ataque de los Jutsus de ataque.

## CRISTALES DE CHAKRA

Los cristales de Chakra son los talismanes de todo Ninja. Los cristales de Chakra son piedras afines a un elemento, las cuales han sido expuestas a múltiples Jutsus para encerrar dentro de ellas algo de Chakra, algo de poder. Muchos objetos hechos afines a los 5 elementos tienen huecos que permiten engazar un Cristal de Chakra. Cuando un Ninja es afín al elemento del Cristal de Chakra, el contacto de la piel del Ninja con el Cristal produce la transferencia de beneficios del Cristal a su usuario. Algunos Cristales proporcionan pequeños bonuses, otros conceden grandes poderes.

### Cristales de Aire

#### Cristal de los Ecos (31.000 Ryou)

Este Cristal es una joya negra que reluce tenue con una luz interior. Emite ecos confusos de todos los sonidos que realice su portador, lo que provoca que se escuchen pisadas o susurros provenientes de direcciones opuestas, engañando a todos aquellos que quieran localizar la fuente de los sonidos. En términos mecánicos, se añade +2 a la dificultad cuando se emplea el oído para detectar al individuo.

#### Cristal de Bloqueo Mental (36.000 Ryou)

Este Cristal es suave y de color rojo sangre. El Cristal ofrece resistencia mental a su portador contra trastornos externos. En mecánica de juego, obtiene un +2 a las reservas de dados relacionadas con resistir un ataque mental.

#### Cristal de los Pensamientos Superficiales (12.000 Ryou)

Un cristal perfectamente esférico y azulado que permite a su portador leer los pensamientos superficiales de alguien. Solamente ha de concentrarse en su objetivo, que debe estar a menos de (Chakra x 10) metros, y el viento susurra sus pensamientos al oído del personaje. El personaje portador tira (Astucia + Percepción). Contra más éxitos, más clara es la información. Un solo éxito solo traerá palabras y quizá una frase corta. Cuatro o más darán una idea detallada de lo que está pensando el objetivo. Si el objetivo sospecha lo que ocurre, puede resistirse con una tirada de Voluntad + Compostura, usándola como tirada enfrentada.

Cristal de las Manos de Viento (35.000 Ryou)

Este Cristal es perfectamente claro; tanto que se vuelve invisible si se sumerge en agua limpia. El personaje que lo porte verá cómo sus reflejos se disparan, lo que le permitirá apartar o esquivar flechas y todo tipo de ataques con armas arrojadas. Y lo hará casi de forma despreocupada. Cada vez que sea objetivo de un ataque a distancia, podrá realizar una tirada refleja para esquivar o parar (según prefiera) con toda su Destreza + su reserva de dados para esquivar o de su Habilidad de combate más alta, según le convenga.

Cristal Comerayos (54.000 Ryou)

Este Cristal es un fragmento púrpura profundo. Cualquier relámpago (sea este normal o de un Jutsu) que golpee en un radio de diez metros desde el punto en el que se encuentra el individuo, será absorbido hacia la piedra y su energía disipada sin peligro.

Cristal de la Respiración Sencilla (14.000 Ryou)

Este Cristal es una gema turbia y almendrada. Permite al individuo respirar fácilmente en todos los entornos, por ejemplo debajo del agua, entre humaredas tóxicas, granadas de humo, a grandes altitudes, etc.

Cristales de Tierra

Cristal de Curación (32.000 Ryou)

Este Cristal es una gema ovalada de color marrón con motas verdes. El Cristal incrementa las habilidades curativas del portador, convirtiendo a un personaje poco habilidoso en un médico brillante. El personaje portador de este Cristal añade 3 dados a todas las tiradas de Medicina hechas por él, y reduce en 1 el coste en motas de cualquier Ninjutsu médico, con un coste en motas mínimo de 1.

Cristal de la Piel Diamantina (65.000 Ryou)

Este Cristal negro tiene una forma ovoide perfecta. El personaje que la consiga no sufrirá cortes ni fracturas óseas. Aumentará la absorción del personaje en 4 puntos.

Cristal de la Inmortalidad (120.000 Ryou)

Este Cristal es una esfera bien perfilada y absolutamente negra, con un deje de arco iris a lo largo de su superficie. Mientras se lleve este Cristal, el personaje no envejecerá, ni sufrirá enfermedades debidas a la edad en el caso de que ya sea viejo cuando utilice el Cristal. No podrá morir de vejez ni enfermedad, pero puede ser herido y asesinado por cualquier otro método. Si pierde el Cristal, empezará a envejecer de nuevo.

Cristales de Agua

Cristal de Lágrimas Venenosas (15.000 Ryou)

Este Cristal es de un brillante color azul. Las lágrimas del Ninja que la posea se convierten en veneno. No tienen efecto si están en contacto con la piel pero si se ingieren, inducen al vómito y a una agonía que se prolonga un día por cada lágrima que se haya tragado. Las lágrimas no son venenosas hasta que se derraman. Si no se toman dentro de las veinticuatro horas siguientes a haber llorado, revierten a su estado normal.



Cristal de Máscaras (12.000 Ryou)

Este Cristal es una esfera con los colores del arco iris y motas nubosas en la superficie. Mientras la posea, el Ninja podrá modificar ciertos detalles de su rostro. No podrá emplearla para cambiar nada que no esté en su cara, ni siquiera su color de pelo, pero sí los rasgos faciales.

Cristal de la Juventud (32.000 Ryou)

Este Cristal es de color lila. El propietario, independientemente de su edad, tendrá la apariencia de un joven sano y fuerte, y no mostrará signos de la edad. Su salud, sin embargo, progresará a un ritmo normal y morirá de viejo como lo haría si no tuviera ese aspecto. Si pierde la piedra, volverá a la apariencia que tendría si nunca hubiese poseído el Cristal.

Cristal del Sueño (65.000 Ryou)

Esta piedra es de un azul cobalto insondable y traslúcido. El sujeto se concentra mientras su jugador realiza una tirada de Manipulación + Don de Gentes para que el personaje capte la mirada de otro. Si la tirada resulta eficaz, el jugador de la víctima tira su + Vigor contra una dificultad equivalente al número de éxitos conseguidos por el primero. En caso de fallar, se sumiría inmediatamente en el sueño. Podrá despertarse si oye ruido, si lo zarandean, etc. Y se despertará, aunque sólo hayan transcurrido cinco minutos desde que cerró los ojos. Eso sí, se sentirá confuso y somnoliento, como le ocurriría a cualquiera que hubiera despertado de un profundo sueño.

Cristales de Rayo

Cristal de Destellos (13.000 Ryou)

Este Cristal es un rombo amarillo que parece despedir luz propia. Su portador podrá hacerla brillar a voluntad, emitiendo un brillo moderado que puede iluminar el camino de su portador como si fuese una antorcha.

Cristal Cargado (31.000 Ryou)

Este Cristal es totalmente liso y de un tono amarillo con toques verdosos. Cuando recibe energía, varias chispas recorren su superficie. Cada vez que el poseedor de este Cristal sea objetivo de un Jutsu eléctrico que le golpee, el Cristal absorberá parte del Chakra empleado en el Jutsu. El personaje añadirá un +5 a su absorción contra ataques eléctricos de todo tipo, y si el origen del ataque es un Jutsu, regenerará además 2 motas de Chakra.

Cristal Tormentoso (52.000 Ryou)

Este Cristal es oscuro, salpicado de motas blancas y azules. Cuando su poseedor se encuentre bajo una tormenta eléctrica o en un lugar con un alto nivel de magnetismo, este podrá atraer parte de esa energía implícita en el aire para reforzar sus Jutsus de manera superior. En esos casos sumará un +4 al daño de sus Jutsus.

## Cristales de Fuego

### Cristal Ígneo (15.000 Ryou)

Este Cristal es una gema transparente de un color anaranjado. Permite al portador expirar su aliento sobre un trozo de madera u otro material inflamable y crear una pequeña hoguera.

### Cristal de Visión Nocturna (16.000 Ryou)

Este Cristal es completamente transparente. El individuo puede ver perfectamente en todas las oscuridades no provocadas por un Jutsu, incluso aunque no exista el menor haz de luz.

### Cristal de la Seducción (21.000 Ryou)

Este Cristal es totalmente oscuro, salvo cuando los rayos del sol inciden directamente sobre él, en cuyo caso la tonalidad se torna índigo. Quien lo porta consigo es más atractivo a los demás, lo que le confiere tres dados adicionales en todos sus intentos de seducción. Asimismo, disfrutará de un dado extra en las tiradas que conciernan su Apariencia.

### Cristal del Último Recurso (18.000 Ryou)

Este Cristal es una piedra moteada marrón y negra. El portador tendrá la oportunidad de ignorar todas las penalizaciones por lesiones durante un combate. Cuando pierda todos los PV, el efecto desaparece y puede morir. Si invoca el poder de la piedra, el individuo tardará el doble de lo normal en curar las heridas que le hayan sido infligidas en la pugna y el coste de Chakra de las curaciones por Jutsu también se duplicará.

### Cristal del Fuego Hambriento (82.000 Ryou)

Este Cristal es brillante y anaranjado, con un núcleo rojo. El Cristal atrae las llamas hacia sí mismo, protegiendo al portador. Añade 6 puntos a la absorción del personaje cuando se trata de absorber ataques basados en el elemento Fuego. Además, le da 2 dados adicionales para tiradas relacionadas con resistir el calor.

### Cristal Ardiente (25.000 Ryou)

Este Cristal es una gema carmesí de cinco centímetros y casi perfecta. Su poseedor es inmune a los daños causados por las llamas de todos los fuegos corrientes, incluido el que se produce por inhalación de humo. Por ello, podría entrar en un edificio en llamas sin sufrir daño alguno, salvo en el caso de que se tratara de una hoguera provocada por un Jutsu o que le ataquen con algún Jutsu de Fuego. Ni el portador, ni sus posesiones inmediatas se prenderán.



## ARMAS IMBUIDAS

Estos poderosos objetos nunca han sido demasiado comunes. Algunos pueden ser forjados con mucha destreza y encontrando al Ninja adecuado poseedor del secreto para crearlos, pero por lo general son auténticas rarezas. La mayoría de los prodigios son armas de guerra, porque este tipo de objetos han sido contruidos para soportar las condiciones más duras. Muchos otros se deterioraron, o su poder se agotó. Sin embargo, todavía existen algunos poderosos objetos en circulación, mientras que otros yacen ocultos todavía en sus escondites a lo largo y ancho de la creación.

### Armas Cuerpo a Cuerpo

Todas estas armas son mucho más grandes y magníficas que sus equivalentes mundanos. Todas requieren una inversión de motas de Chakra para poder blandirlas, por lo general de 4 motas, y algunas poseen un hueco para un Cristal de Chakra. Debido a la particularidad y excepcionalidad de cada arma, son realmente difíciles de conseguir. Un Arma Imbuida por lo general tiene unas estadísticas idénticas a las de un arma equivalente mundana, pero poseen poderes adicionales. Un ejemplo sería un sello de Fuego, que incrementa el daño del arma en 2 cada vez que se utilice junto con un Jutsu de dicho elemento. Otra propiedad fuera de lo común podría ser la posibilidad de transformar el arma en un tipo completamente diferente de arma, o dar bonos a ciertos tipos de Jutsus. El Narrador es libre de inventarse los poderes de un Arma Imbuida.

#### Espada Imbuida

Una espada larga de doble filo y minuciosamente decorada, de alrededor de metro y medio o más de longitud. Las espadas imbuidas están forjadas con materiales especiales, afines a uno de los cinco elementos, y son demasiado pesadas y grandes para ser blandidas por humanos normales. A pesar de eso, en las manos de un Ninja afín al material del arma, la espada se vuelve ligera y fácil de blandir a pesar de su tamaño.

Cada Espada Imbuida es totalmente única, su diseño varía según los deseos de su forjador y existen pocas de ellas a lo largo de los Grandes Países. Debido a su rareza y a la tradición, cada Espada Imbuida tiene su propio nombre y es un honorable compañero del Ninja que la blande. Muchas Espadas Imbuidas poseen un hueco para un Cristal de Chakra.

#### Gran Espada Imbuida o Kuōikiri Houcho

Conocida también como espada de batalla o cuchilla cortacabezas, la Gran Espada Imbuida es la última expresión que hay tras la filosofía del arma devastadora: no necesitas defenderte de un oponente muerto. Las armas para ambas manos de 1,80 metros y 30 centímetros de ancho sólo pueden manejarse gracias al poder del Chakra. Aun existiendo la sintonización con el arma, sólo los más fuertes entre los Ninjas pueden blandir estas armas mortales, y lo hacen utilizando ambos brazos. Aunque nunca han sido populares, siempre ha habido Ninjas dispuestos a sacrificar defensa y velocidad por un poder asesino definitivo. La mayoría de las Grandes Espadas Imbuidas tienen engarces para hasta tres Cristales de Chakra, y requieren una inversión de 8 motas.

#### Katana Imbuida

Mientras que el Devastador, con su gran hoja, favorece al poder de ataque, la Katana Imbuida favorece la velocidad y la precisión. La Katana Imbuida tiene forma de Katana normal pero mucho más decorada y de calidad superior. Preferida por los Ninjas que prefieren velocidad antes que poder bruto, la Katana Imbuida sigue el ideal de que el guerrero que golpea primero rara vez tiene que preocuparse de cómo de fuerte va a golpearle el oponente. Normalmente tiene un hueco para un Cristal de Chakra.

Las Katanas Imbuidas son usualmente las preferidas de los Ninjas afines al Aire y al Rayo, que prefieren la velocidad de una buena hoja.



#### Devastador

Algunos Ninjas prefieren el poder bruto antes que un arma rápida. Las armas preferidas de estos Ninjas son los Devastadores, unas armas similares a machetes gigantes de un solo filo, 1,20 metros de largo y, en algunos casos, hasta un medio metro de ancho, con punta cuadrada o angular. Lentas y torpes comparadas con las Espadas Imbuidas normales, estas armas son brutalmente poderosas, capaces de atravesar la más pesada de las armaduras. Suelen tener un engarce para un Cristal de Chakra.

Los Devastadores suelen ser las armas favoritas de muchos grupos.

#### Lanza Imbuida

Una Lanza Imbuida es una lanza enorme forjada a partir de material afín a uno de los 5 elementos. Puede utilizarse como arma a caballo o en el cuerpo a cuerpo. Suele tener un hueco para un Cristal de Chakra.

#### Destrucción

Un martillo o una maza imbuidos de Chakra que inflige golpes mortales, destrozando armaduras. Suelen tener un hueco para un Cristal de Chakra.



#### GRAN DESTRUCTOR

Particularmente escogidos por Ninjas afines al elemento Tierra, estas armas masivas en forma de martillo o tetsubo requieren una enorme fuerza para ser utilizadas, pero propician unos golpes terribles.

Menos refinados que la Gran Espada Imbuida, solo suelen llevar un hueco para un Cristal de Chakra.

#### Despejador

Un despejador es un hacha de doble hoja forjada a partir de materiales afines a unos de los 5 elementos del Chakra. Suele tener un hueco para un Cristal de Chakra.

#### Gran Despejador

Estas gigantescas hachas a dos manos miden tranquilamente más de metro y medio y representan el poder bruto. Preparadas para dar golpes descendentes, son algo lentas en la defensa. Suelen poseer dos huecos para Cristales de Chakra.

#### Guadaña Mortal

Estas enormes guadañas a dos manos miden tranquilamente hasta 2 metros y rezuman muerte. Preparadas para dar giros mortales, son algo lentas en la defensa. Suelen llevar un hueco para un Cristal de Chakra.

### Arcos de Poder

Bellas armas ornamentadas hechas de cuerno laminado, la madera más rara y materiales afines a los elementos. Como las Espadas Imbuidas, los Arcos de Poder requieren de motas de Chakra invertidas para funcionar correctamente, según su nivel de poder, y esta cantidad suele rondar las 4 motas. Al contrario que los arcos normales, los Arcos de Poder no tienen Fuerza Máxima. Están ligados al Chakra de sus poseedores, y se ciñen a las manos de su portador. En vez de eso, estos suelen proporcionar bonos al daño de los ataques causados por ellos.

### Armas Elementales

Muchas Armas Imbuidas son afines a un elemento. Cuando sintonizan con un Ninja del tipo correcto, estas armas son aún más eficientes y mortales. Estos bonos pueden variar o simplemente no existir en según qué armas, ya que cada Arma Imbuida es única.

**Aire:** Añaden +1 a Iniciativa.

**Agua:** +1 a Defensa (+50 Rango en el caso de armas a distancia).

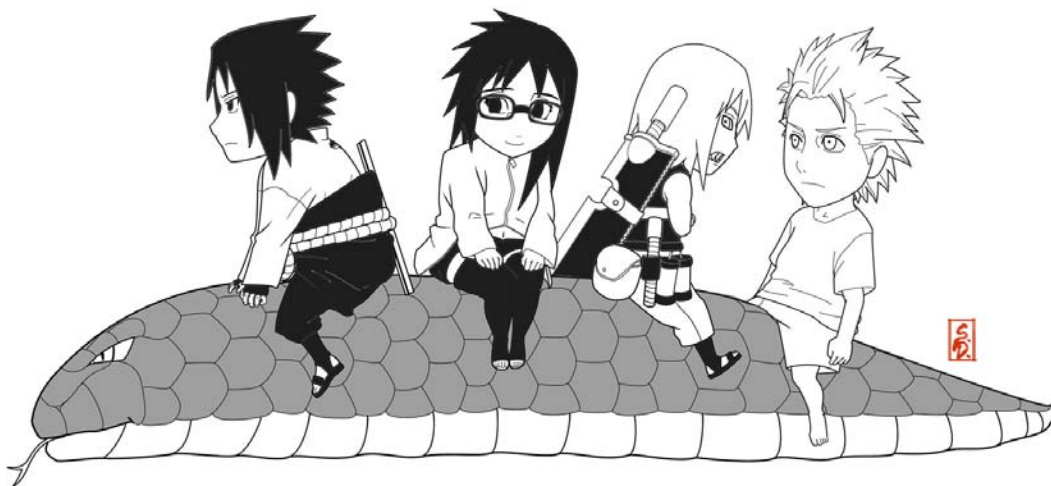
**Tierra:** -1 a Iniciativa, +1 al Daño.

**Rayo:** +1 a Complejidad, +2 al Daño.

**Fuego:** +2 a Inversión, +1 a Daño.

## Armas Cuerpo a Cuerpo

Nombre	Complejidad	Daño	Defensa	Requisitos	Coste en Ryō	Propiedades
<b>Combate Desarmado</b>						
Puñetazo	0	+0C	+0	Fue-1	-	N
<b>Hojas</b>						
Kunai	0	+2L	+0	Fue-1	500 (6 ud.)	AR
Ninjato	0	+3L	+0	Fue-2	1.500	-
Katana	1	+4L	+2	Fue-2	2.200	-
Kusari-gama	1	+3L	+2	Fue-2, Des-3	2.100	2,PR,D
Espada Corta / Tantō	0	+3L	+1	Fue-2	1.300	-
Espada Recta	1	+4L	+1	Fue-2	1.800	-
Espadón	3	+7L	-1	Fue-3	3.100	2,R
Nodachi	3	+8L	-2	Fue-3	3.000	2,R
Machete	1	+5L	-2	Fue-2	1.200	-
<b>Armas de Impacto</b>						
Bo	1	+5C	+2	Fue-2	500	2,R
Tetsubo	3	+10C	-3	Fue-4	3.200	2,R
Bokken	1	+4C	+2	Fue-1	400	-
Almádena	3	+8C	-1	Fue-3	1.700	2,R
Hacha	1	+5L	-2	Fue-2	1.500	AR
Hacha de Guerra	3	+7L	-2	Fue-3	2.500	2,R
Martillo	1	+7C	+1	Fue-2	1.300	-
Maza	1	+7C	+1	Fue-2	1.300	-
Martillo de Guerra	3	+9C	-2	Fue-4	2.600	2,R
Guadaña	2	+7L	-2	Fue-3	2.100	2,R
<b>Lanzas</b>						
Jabalina	1	+3L	+1	Fue-1	800	AR
Lanza Corta	1	+3L	+1	Fue-1	1.100	R
Lanza	1	+3L/+6L	+2	Fue-2	1.300	2,L,R
Lanza Larga	2	+5L/+10L	-3	Fue-3	1.600	2,L,R
<b>Instrumentos de Jujutsu</b>						
Nunchaku	1	+6C	+0	Fue-1, Des-3, Jujutsu-2	2.100	AM
Khatar	0	+2L	+1	Fue-1	1.300	AM
Corpiño de Púas	1	+3L	+0	Fue-1	1.400	MP,AM
Sai	0	+2L	+1	Fue-1	1.300	D,AM
Bastón de Siete Secciones	2	+7C	+3	Fue-1, Des-3	1.900	AM
Garras de Metal	0	+3L	+1	Fue-1	1.500	AM
Rueda de Viento-Fuego	0	+2L	+2	Fue-1, Des-3	1.500	AM





Armas A Distancia						
Nombre	Complejidad	Daño	Rango	Requisitos	Coste en Ryou	Propiedades
<b>Armas Arrojadizas</b>						
Hacha Arrojadiza	0	+3L	10	Fue-2	1.300	-
Shuriken / Chakram	0	+1L	20	Fue-1	300 (10 ud.)	-
Fuuma Shuriken	2	+7L	50	Fue-2	900	-
Bastón Arrojadizo	0	+3C	10	Fue-1	400 (5 ud.)	-
Jabalina	1	+3L	30	Fue-1	800	-
Kunai	0	+2L	15	Fue-1	500 (6 ud.)	-
Kunai Explosivo	0	+15L/ +13L	15	Fue-1	3200 (3 uds.)	-
Aguja	1	+1L	10	Fue-1	400 (20 uds.)	-
Honda	1	+2L	10	Fue-1	500	-
Boomerang de Guerra	1	+3L	20	Fue-1	800	-
<b>Arquería</b>						
	<b>Precisión</b>			<b>Fue.Max.</b>		
Arco Corto	+0	-	150	3	1.800	2,A
Arco Largo	+1	-	200	4	2.100	2,A
Arco Compuesto	+1	-	250	5	2.400	2,A
<b>Otras Armas a Distancia</b>						
Ballesta	+0	5L	125	-	2.200	2,A
Vara de Fuego	+0	12L	15	-	3.000	2,LL,DU
Pieza de Llamas	+0	8L	10	-	2.600	LL,DU,*

## Propiedades

2 = A 2 manos. Requiere el uso de ambas manos para poder esgrimirla.

A = Del tipo Arquería. El daño está basado en el tipo de munición utilizada.

PR = Mejora de Presas. Debe utilizarse junto con una Presa mediante Jujutsu.

D = Desarmar. Añade un +2 a la Precisión cuando se utilice para desarmar al oponente.

LL = Tipo Llama. No añade la Fuerza al daño; el Rango mencionado es el rango máximo del arma.

L = Tipo Lanza. Aumenta el daño al segundo tipo de daño cuando se carga montado o se utiliza braceando contra un enemigo montado.

AM = Artes Marciales. Se puede utilizar con Kenjutsu o con Jujutsu.

N = Natural. Parte del cuerpo; no puede ser objetivo de un desarme. Debe ser utilizada con Jujutsu. Solo puede bloquear ataques letales con la ayuda de Jutsus.

R = Rango. Puede atacar a objetivos montados o aquellos a mayor estatura sin penalización.

DU = Disparo Único. Los personajes deben gastar una acción para poder recargar el arma después de cada disparo.

AR = Arrojadiza. Esta arma también se puede lanzar. Mira el listado de Armas Arrojadiza para las estadísticas.

## Armas Elementales

- *Aire*: Añaden +1 a Iniciativa.
- *Agua*: +1 a Defensa (+50 al Rango en el caso de armas a distancia).
- *Tierra*: -1 a Iniciativa, +1 al Daño.
- *Rayo*: +1 a Complejidad (-1 a Precisión en el caso de arcos), +2 al Daño.
- *Fuego*: +2 a Inversión, +1 a Daño.

Armaduras				
Nombre	Absorción	Movilidad	Fatiga	Coste en Ryou
<b>Armaduras Ligeras</b>				
Protectores Ninja	+2	-0	0	*
Chaleco de Chunin	+3	-0	1	*
Equipo de Anbu	+4	-0	1	*
Armadura de Placas	+4	-1	1	1.800
Armadura de Cuero	+4	-1	2	1.500
Camisa de Mallas	+3	-0	1	1.600
<b>Armaduras Intermedias</b>				
Armadura de Mallas	+7	-3	2	3.200
Armadura Samurái	+6	-1	2	4.700
Armadura de Cuero Reforzado	+8	-2	2	4.500
<b>Armaduras Pesadas</b>				
Armadura de Placas Articulada	+9	-3	2	6.700
Armadura de Placas y Malla	+10	-4	3	6.500







NOMBRE \_\_\_\_\_  
 CLAN / ESTILO \_\_\_\_\_  
 ELEMENTO \_\_\_\_\_  
 NATURALEZA \_\_\_\_\_  
 VILLA \_\_\_\_\_

PESO \_\_\_\_\_  
 ALTURA \_\_\_\_\_  
 SEXO \_\_\_\_\_  
 OTROS \_\_\_\_\_

JUGADOR \_\_\_\_\_

## ATRIBUTOS

### FISICOS

Poder

FUERZA ●○○○○○

Precisión

DESTREZA ●○○○○○

Aguante

RESISTENCIA ●○○○○○

### SOCIALES

PRESENCIA ●○○○○○

MANIPULACIÓN ●○○○○○

COMPOSTURA ●○○○○○

### MENTALES

INTELIGENCIA ●○○○○○

ASTUCIA ●○○○○○

VOLUNTAD ●○○○○○

## HABILIDADES

### GUERRA

☐ AGILIDAD \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ JIJUTSU \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ KENJUTSU \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ KYUDO \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ SHURIKENJUTSU \_\_\_\_\_ ○○○

### VIDA

☐ DON DE GENTES \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ PERCEPCION \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ SIGILO \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ SUPERVIVENCIA \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ VIGOR \_\_\_\_\_ ○○○

### CONOCIMIENTO

☐ ACADEMICISMO \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ MEDICINA \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ NATURALEZA \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ OCULTISMO \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ PERICIA \_\_\_\_\_ ○○○

## ESPECIALIDADES

☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○

☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○

☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○  
☐ \_\_\_\_\_ ○○○

## ABSORCION

Contundente

Letal

Resistencia: ☐ / ☐

+

+

Armadura: ☐ / ☐

+

+

Otros: ☐ / ☐

=

=

TOTAL: ☐ / ☐

Jutsus defensivos activos:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## NIVEL DE JUTSU

☐ GENJUTSU \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
☐ NINJUTSU \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
☐ TAIJUTSU \_\_\_\_\_ ○○○○○○

## BONOS DE CLAN

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## DETERMINACIÓN

○○○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

## CHAKRA

●○○○○○○○

MOTAS DE CHAKRA \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_

MOTAS INVERTIDAS \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_

## EXPERIENCIA

ACTUAL \_\_\_\_\_ XP

TOTAL GASTADO \_\_\_\_\_ XP

## MERITOS

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## DEFECTOS

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## OTROS

Ryou: \_\_\_\_\_  
 Misiones Cumplidas: \_\_\_\_\_  
 Rango S: \_\_\_\_\_ Rango A: \_\_\_\_\_  
 Rango B: \_\_\_\_\_ Rango C: \_\_\_\_\_  
 Rango D: \_\_\_\_\_ Otras: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## SALUD

### Puntos de Vitalidad

Total: 15 + ☐ = ☐

Res x 3

Actual: ☐

☐

### Heridas

Umbral de Heridas: ☐

Res+2

Penalizador

Actual: ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐ -4 ☐ Inc.



## TRASFONDO

## RETRATO

## JUTSUS

NOMBRE	COSTE	TIPO	DURACION	EFFECTO
Hengen no Jutsu	2 + 1xT	Simple	Instantánea	Transformación en persona u objeto a elección de tamaño inferior al personaje. Astucia + Perc. vs Inteligencia para delatar.
Bunshin no Jutsu	2 x copia	Simple	Instantánea	Crea una copia de sí mismo. Max copias igual a Chakra x 2. Ver descripción del jutsu.
Kawarimi no Jutsu	1 x 2 dados	Refleja	Instantánea	Por cada mota invertida, da 2 dados a un intento de esquiva para ataque anticipable. Max motas igual a Destreza.

## ARMAS Y EQUIPO

NOMBRE	VELOCIDAD	PRECISIÓN	DAÑO	DEFENSA	CADENCIA	ABSORCIÓN	OTROS
--------	-----------	-----------	------	---------	----------	-----------	-------









*En cierta ocasión hubo una tierra salpicada por la sangre de la guerra. Las Grandes Naciones luchaban las unas con las otras, y en el crepúsculo de esta era, una organización llamada Akatsuki que planeaba dominar el mundo con el control de los poderes malditos de los Bijū, los Demonios de varias colas.*

*Un gran guerrero surgió de la Villa Oculta de la Hoja del País del Fuego. Puso final a la organización corrupta y resolvió el caos que dominaba la tierra que pisaba. Bajo su liderazgo, las naciones firmaron acuerdos de paz persistentes e inquebrantables. Uzumaki Naruto fue conocido como el mejor ninja de la historia.*

*Cien años han pasado desde que el gran héroe murió, y junto a él, las antiguas alianzas entre naciones. La guerra vuelve a estar a la orden del día y nuevas amenazas acechan a los 5 Grandes Países.*

*Una nueva era necesita nuevos héroes, ¿eres tú uno de ellos?*