



Naruto a18: Libro de Clanes

CLANES Y FAMILIAS

Introducción

En el mundo de Naruto, los ninjas que viven en cada Aldea Oculta están organizados en Familias y Clanes.

En la Nueva Generación, han ido apareciendo nuevos usuarios de Ninjutsu con poderes insólitos. Estos nuevos clanes y familias de poderes antes desconocidos han pasado a denominarse clanes o familias de "Nueva Casta", mientras que los clanes que ya poseen una larga tradición son los llamados de "Vieja Casta". Los de "Nueva Casta" se han integrado perfectamente en las sociedades y jerarquías ninjas, proporcionando un mayor arsenal de poderes y ninjas a sus respectivas Villas. La mayoría de los clanes del mundo de Naruto se clasifican aquí según descripción y poderes.

Cuando los jugadores estén creando su personaje, deberán elegir un arquetipo de ninja o elegir entre el listado de clanes disponible.

Cada clan posee sus propias técnicas de Línea de Sangre que se añaden al amplio abanico de jutsus que el jugador puede adquirir en la creación de personaje o con puntos de experiencia, mientras cumpla los requisitos especificados en cada Jutsu.

Los jutsus característicos de cada clan pueden ser versiones alteradas de jutsus generales ya existentes, pero el hecho de ser exclusivos para cierto clan hace a esos jutsus únicos y ocasionalmente más poderosos, que es la ventaja de pertenecer a ese clan.

Nota: Esto es una descripción de los clanes que hay para elegir en el juego. Cada uno tienes sus bonos y/o técnicas de sangre añadidas. Las descripciones no tienen por qué tener un perfecto parentesco con los clanes de la serie oficial. En este juego se añaden y/o modifican personajes, situaciones, jutsus y hechos. Todo lo aquí descrito está sacado de la imaginación de su autor.



CLAN ABURAME

El clan Aburame es muy conocido por su asociación con los bichos e insectos. Sus miembros mantienen un enlace con ellos, del cual se benefician para potenciar sus poderes ninja.

Los insectos viven en el cuerpo del Aburame, alimentándose de su Chakra, a cambio, los insectos servirán al Aburame en el combate.

Es una simbiosis.

Sus miembros suelen pertenecer a la reabierta orden de los Anbu, aunque no es de extrañar que a un miembro de esta familia se le vea lejos de su hogar intentando buscar nuevas formas de perfeccionar sus técnicas ninja.

Bonos de Clan:

Conocimiento de los insectos: Los Aburame conocen una gran variedad de insectos y sus usos. Por ello, son especialistas en utilizar este conocimiento para guiarse por un bosque, aplicarlos a bálsamos de sanación o simplemente para saber qué insectos son comestibles y son más nutritivos. Aplican un +1 a Naturaleza (Insectos) y a Supervivencia (Buscar Comida).

Resistencia a la Enfermedad: Debido a su simbiosis con los insectos, los Aburame resisten bien las enfermedades debido al efecto beneficioso de los insectos en su organismo. Ganan automáticamente el Mérito *Resistencia a la Enfermedad*.

Técnicas Línea de Sangre:

Nombre: Kikaichū / Control de Insectos.

Requisitos: Chakra 2, Clan Aburame, Ninjutsu 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una Escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: Durante el resto de la escena, el jugador podrá utilizar los insectos que habitan en él y los de los alrededores para atacar y defenderse. Los insectos atacan y defienden con la Astucia + Percepción del personaje. Causan un daño base igual al Chakra X 3 del jugador en letal.

Para poder utilizar las diferentes técnicas del clan Aburame, se debe de tener este jutsu activado.

Nombre: Mushi Bunshin no jutsu / Clon de Insectos.

Requisitos: Kikaichū, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas por clon.

Efecto: Ninjutsu secreto del Clan Aburame, mediante el cual el personaje hace que un grupo de insectos se unan y se transformen en un clon perfecto del usuario, el cual es capaz de



atacar, defender, confundir y distraer. Si el clon es herido, se deshacen en un grupo de insectos. Este jutsu funciona igual que Kage Bunshin no Jutsu, pero siendo una versión exclusiva de los Aburame.

Nombre: Muchiyose no Jutsu / Técnica de invocación de insectos.

Requisitos: Ninjutsu 1, Kikaichū.

Tipo: Simple.

Duración: Instantánea.

Coste: 2 motas.

Efecto: Esta técnica proyecta una telaraña de chakra sobre una superficie que atrae a los insectos de las proximidades. Además de cualquier uso que le pueda dar el personaje, este añadirá un +2 a sus tiradas de Supervivencia para encontrar comida e insectos útiles para pocimas y ungüentos.

Nombre: Suelo Orgánico.

Requisitos: Ninjutsu 1, Control de Insectos.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas

Efecto: El personaje posa las manos en el suelo y zona del suelo de unos (Chakra x 3) metros cuadrados se llena de insectos, que surgen de la tierra. Cualquier objetivo que ande por allí deberá realizar una tirada de Destreza + Agilidad a una DF 3 para no resbalarse y caerse.

Nombre: Barrera Orgánica.

Requisitos: Kikaichū.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El jugador crea una barrera de bichos que podrá bloquear un ataque que el personaje pueda predecir. En términos de juego el personaje podrá bloquear de manera refleja y con toda su reserva de dados un ataque que pueda percibir. La tirada se realizará con Astucia + Percepción.

Nombre: Guantelete Orgánico.

Requisitos: Taijutsu 1, Kikaichū.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje recubre sus puños y piernas con una masa de insectos, formando un recubrimiento muy duro que hace más daño al enemigo y le permite bloquear ataques letales. El personaje añadirá su puntuación en Chakra x 2 al daño y podrá bloquear ataques letales durante el resto de la escena.

Nombre: Blindaje Orgánico.

Requisitos: Ninjutsu 1, Barrera orgánica.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas, 1 extra por turno.

Efecto: El personaje cubre su cuerpo entero de insectos creando un blindaje orgánico que le protege de los ataques y no afecta a su movimiento. El jugador añade su puntuación en Chakra a la absorción Letal, y el doble de esta a la absorción Contundente.

Nombre: Mushi Kabe no Jutsu / Muralla de Insectos.

Requisitos: Ninjutsu 2, Barrera Orgánica.

Tipo: Reflejo.

Duración: Hasta el siguiente turno.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje forma una cúpula de insectos por encima suyo que le puede proteger a él y a sus compañeros mientras estén en una zona de (Chakra X 3) metros cuadrados. El jugador deberá realizar una tirada de Destreza + Percepción enfrentada a la tirada de ataque del objetivo. Si tiene éxito, el jutsu habrá surtido efecto. Si falla, el personaje solo habrá malgastado 5 motas (y no la Determinación), y el ataque enemigo seguirá su curso normal.

El escudo recibirá el daño total del ataque. El atacante podrá sumar al daño base del ataque cualquier éxito por encima del primero que consiga en la tirada de ataque. El escudo puede llegar a recibir una cantidad de daño igual al Chakra x 4 del jugador. Si el ataque sobrepasa la vida del escudo, el daño restante incidirá en el objetivo original del ataque, sin opción de este a evadir este ataque, aunque podrá absorber el daño con su absorción propia. La barrera desaparece después del ataque, pero el jugador puede decidir seguir manteniéndola al precio de 3 motas por turno. Cada inicio de turno podrá decidir de nuevo si mantenerla o no. De todas maneras, la barrera mantiene el daño que le hayan provocado, no lo regenera. Mientras el escudo esté activo, todo personaje

que se encuentre dentro del escudo no podrá realizar acciones que supongan interactuar con el exterior. Además, el personaje que realice este Jutsu no podrá actuar hasta su siguiente turno.

Nombre: Parásito Comechakra.

Requisitos: Ninjutsu 2, Kikaichū.

Tipo: Suplementario.

Duración: Una escena / Especial.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje aprovecha un ataque para pegar uno de sus insectos a un oponente. Si consigue golpear al oponente en un ataque de Jujutsu, durante el resto de la escena, el insecto se irá comiendo 1d10/2 (redondeando hacia arriba) motas de chakra del rival a cada inicio de turno del personaje objetivo. Cada 2 turnos, el rival puede hacer una tirada de Astucia + Percepción a una dificultad de 3 éxitos para detectar al insecto y eliminarlo si tiene éxito en la tirada. Cuando el insecto se haya comido un total de 15 motas de chakra, el insecto morirá. Un rival no puede tener más de un insecto comechakra a la vez.

Nombre: Parásito sanador.

Requisitos: Ninjutsu 2, Parásito comechakra.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas

Efecto: El personaje pide la ayuda de un insecto sanador, que puede auto-reparar su cuerpo o el de un compañero. Para insertar el bicho hay que estar a menos de 3 metros del objetivo (a no ser que el objetivo sea uno mismo). El insecto recupera un nivel de salud cada 2 turnos, primero recupera siempre los niveles de daño letal y después los contundentes. Un personaje no puede tener más de un parásito sanador a la vez y no puede volver a utilizar otro hasta pasadas doce horas. El insecto desaparece al curar una cantidad de niveles de salud igual al Chakra x 3 de su dueño.

Nombre: Presa Drenadora.

Requisitos: Ninjutsu 3, Parásito Comechakra, Guantelete Orgánico.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas, 1 mota por turno.

Efecto: El Aburame concentra una considerable cantidad de insectos alrededor de sus brazos. Los bichos se extienden por fuera del brazo como si fueran dos látigos, y el Aburame ataca a su enemigo, atrapándolo en una presa que drenará sus reservas de chakra. En términos de juego, el personaje realiza una tirada de Presa con su Destreza + Percepción o con Destreza + Jujutsu, y el daño de la presa es el usual, pero se usa el Chakra x 2 del personaje en vez del atributo de Fuerza. Al inicio de cada turno del personaje atrapado por la presa, este perderá 1d10 motas de Chakra. Las reglas para escapar de la presa funcionan igual que las presas convencionales.

Nombre: Hijutsu Mushidama.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Presa Drenadora.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas, 1 mota por turno por cada objetivo.

Efecto: El personaje rodea a su objetivo con una nube de insectos que le envuelven completamente y le impiden moverse, succionándole todo el chakra. Funciona igual que la Presa Drenadora, pero el personaje no necesita estar cerca para utilizarla (utilizará su Astucia + Percepción como tirada de ataque), y este utiliza su Chakra x 3 como atributo de Fuerza. El personaje objetivo perderá 2d10 motas de chakra cada turno. Si el personaje gasta 3 motas extra y el objetivo se encuentra en el suelo, esta presa puede afectar a varios objetivos mientras estén dentro del radio de acción de Suelo Orgánico, y estos tendrán un penalizador de -2 a sus tiradas de defensa contra este ataque si caen al suelo (mira las reglas de Suelo Orgánico).

Nombre: Plaga.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 3, Barrera orgánica.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje invoca una plaga de insectos que sale de su cuerpo para que ataque a los rivales que haya alrededor hasta un máximo de 25 metros cuadrados. Todos los seres que no estén tras unos 3 cm. de piedra o bastantes más de madera se verán afectados. Los insectos atacan con una tirada de Astucia + Percepción, añadiendo el Chakra del jugador como éxitos automáticos, y producen un daño letal en bruto igual a (Chakra x 4) + los éxitos extra en la tirada de ataque. Este ataque se podrá esquivar y/o bloquear como si de un ataque cuerpo a cuerpo se tratara. La tirada de ataque es conjunta para todos los enemigos.

Nombre: Disrupción orgánica.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Barrera orgánica.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: El Aburame se arrodilla y apoya las manos con las palmas abiertas en el suelo. En una línea recta directa hacia su objetivo, comenzará a abrirse la tierra y a salir una inmensa cantidad de insectos que golpearán con gran presión y velocidad a su objetivo. Todos los personajes que están una línea recta delante del objetivo serán afectados por este jutsu. Esta línea tiene un rango de (Chakra x 5) metros de largo por (Chakra) metros de ancho. En términos de juego, el personaje realiza una tirada de Astucia + Percepción, y añade tantos éxitos automáticos como Chakra tenga. El objetivo no puede bloquear el ataque por métodos normales, pero sí esquivarlo. El ataque hace un daño letal de (Chakra x 5) + los éxitos extra en la tirada de ataque. La tirada de ataque es conjunta para todos los enemigos.



Nombre: Destrucción Orgánica.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Disrupción orgánica, Plaga.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 10 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje concentra una cantidad enorme de insectos alrededor de sus brazos, y un montón de insectos comienzan a salir de sus extremidades y del suelo justo debajo de los enemigos.

Este jutsu afecta a todos los enemigos que se encuentren a medios de 100 metros cuadrados del personaje. Este realiza una tirada de Astucia + Percepción a la que añade su Chakra x 2 en éxitos automáticos.

El objetivo puede esquivar el ataque, pero no puede bloquearlo de manera normal a no ser que se las ingenie para ello.

El daño de este jutsu es de (Chakra x 5) en letal + éxitos extra en la tirada de ataque. La tirada de ataque es conjunta para todos los enemigos.

CLAN HYUUGA

Los Hyûga son uno de los clanes más honorables y con más tradición de la villa, sus miembros son famosos por el Byakugan, su técnica línea de sangre.

El Byakugan se caracteriza porque a su poseedor, al usarlo, le aparecen venas alrededor de los ojos (además todo el clan se caracteriza por tener los ojos blancos). Esta habilidad permite ver en un radio de 360 grados, excepto justo detrás de la primera vértebra, ahí su vista es nula.

Los pertenecientes al Clan Hyûga lo mezclan con su taijutsu especial, esta mezcla es una gran combinación, ya que el Byakugan revela los puntos por donde corre el flujo de chakra de su enemigo (361 puntos, de ellos 64 principales), permitiendo al usuario saber dónde se ubican y golpearlos con las palmas de las manos (o cualquier otra parte del cuerpo, pero ello conlleva una mayor dificultad) mediante un taijutsu llamado "Jûken" ('Golpe Apacible' o 'Golpe Suave', depende de la traducción), que debilita los puntos vitales del objetivo golpeado, bloqueándole las vías por las que circula el chakra. En resumen obstruye los flujos de chakra del oponente para que no pueda manipular su chakra correctamente.

Los Hyûga y su Byakugan son muy valorados por esta habilidad y por ser uno de los clanes más antiguos; por ello, se hacen indispensables en muchas expediciones y misiones de reconocimiento.

Bonos de Clan:

Ojos Blancos: Los Hyûga nacen todos con los ojos blancos. Debido a esta característica tan poco usual, suelen intimidar a sus enemigos, y también inspiran mayor respeto. Aplican un +1 a su Presencia para fines intimidatorios o para infundir respeto.

Tradición: Los Hyûga son uno de los Clanes más antiguos de todos. Por ello, han conservado una gran cantidad de saber y conocimiento a lo largo de los siglos. Añaden un +1 a tiradas de Academicismo (Historia).

Técnicas Línea de Sangre:

Nombre: Byakugan / Ojo Blanco.

Requisitos: Clan Hyuuga, Chakra 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Hasta anulación.

Coste: Dos motas para activarlo, una mota por turno mantenido.

Efecto: Activa el poder de los Hyuuga: El Byakugan. El personaje añade su puntuación en Chakra a cualquier tirada de Astucia + Percepción o Inteligencia + Percepción para ver algo, darse cuenta de una emboscada, detectar



trampas, etc. También puede ver el flujo de chakra de cualquier cosa, por lo que puede reconocer el verdadero enemigo en una técnica de copiado, etc... Para poder utilizar las diferentes técnicas del clan Hyuuga, se debe de tener el Byakugan activado.

Nombre: Jûken / Puño Suave.

Requisitos: Taijutsu 1, Byakugan.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: Es el estilo personal de Taijutsu de los Hyûga. Cuando el personaje ataque al oponente utilizando Jujutsu y a puño limpio, utilizará su Atributo de Destreza en vez de su Fuerza para calcular el daño de un golpe.

Por otra parte, durante el resto de la escena, el daño infligido al oponente es letal y se resta a las motas de chakra del objetivo dividido entre dos (redondeando hacia arriba). Por ejemplo, si un personaje golpea a otro provocándole 4L, pues la víctima se restará 2 motas de chakra. Con este Jutsu activo, el personaje puede cortar y quemar cualquier cosa hecha de chakra.

El personaje no puede bloquear ataques letales con este jutsu.

Nombre: Hakkeshô Kaiten / Torbellino de Adivinación.

Requisitos: Taijutsu 2, Jûken.

Tipo: Reflejo.

Duración: Hasta el siguiente turno.

Coste: 4 motas.

Efecto: El jugador gira utilizando su chakra para bloquear y golpear cualquier cosa que intente dañarle. Podrá bloquear cualquier



ataque contra él hasta que vuelva a ser su turno. Las tiradas de bloqueo se realizan con una tirada de Destreza + Jujutsu. Cada ataque a bloquear además del primero resta un -1 acumulable a la tirada de bloqueo. Además, si el bloqueo tiene éxito y el atacante está a menos de metro y medio, este recibe tantos niveles de daño contundente en bruto como el Chakra del defensor. Cuando se utiliza Kaiten, no se puede realizar ninguna otra acción hasta el siguiente turno del personaje.

Nombre: Hakke Kūshō / Palma de Aire Celestial.

Requisitos: Jūken.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: Esta técnica se basa en la expulsión de chakra de la palma de las manos para dirigirla a puntos específicos, golpeando al oponente con mucha fuerza y a media distancia. El personaje utiliza su Destreza + Jujutsu para lanzar palmadas de chakra, con un daño base contundente igual al Chakra x 3 del personaje. Los éxitos extra en la tirada de ataque se suman al daño.

Si el objetivo es golpeado por Hakke Kūshō, deberá realizar una tirada de Resistencia + Vigor o de Destreza + Agilidad a una dificultad igual a la cantidad de daño en bruto recibido entre 2 (redondeando hacia arriba); si falla la tirada, caerá al suelo y deberá invertir una acción en volver a levantarse.

Nombre: Hakke Rokujū Yonshō / Círculo Celestial, 64 Puntos de Adivinación.

Requisitos: Taijutsu 3, Jūken.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje golpea con una combinación de 64 golpes de estilo Jūken al adversario destrozando sus órganos internos. El personaje realiza una tirada de Destreza + Jujutsu para golpear, a la que añade su Chakra en éxitos automáticos. Puede esquivarse, pero

no bloquearse, a no ser que se interponga algo por medio (que no sea un arma), ya que este jutsu rompe la guardia del oponente.

Si el ataque acierta, provoca un daño base letal igual al triple de la Destreza del personaje, añadiendo los éxitos extra en la tirada de ataque. Además, el objetivo perderá chakra como si de un ataque de Jūken se tratase. Por último, el objetivo realizará una tirada de Compostura + Vigor. El personaje, durante la siguiente ronda (o en esta, si aún no había actuado), no podrá gastar más de 3 motas de chakra, aumentando en uno el límite por cada éxito en la tirada de Compostura + Vigor.

Nombre: Hakke Hyaku Nijyu Hachō / Círculo Celestial, 128 Puntos de la Adivinación.

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Hakke Rokujū Yonshō.

Tipo: Simple / Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje golpea con una combinación de 128 golpes de estilo Jūken. Funciona igual que Jūken Hakke Rokujū Yonshō, pero el daño base del ataque pasa a ser de Destreza x 4, y el límite de motas inicial impuesto al objetivo pasa de 3 a 0.

La modalidad "Acción Extra" de este Jutsu también puede utilizarse para atacar a varios objetivos a la vez. Si se desea este segundo efecto, el personaje podrá realizar una cantidad de ataques con toda su reserva de dados igual a su puntuación de Chakra x 2. Los ataques se realizarán con la Destreza + Jujutsu del personaje y se considerarán un ataque de Jūken. Los objetivos deben estar a una distancia menor a 5 metros del personaje.

Nombre: Shugohakke Rokuyuu Yonshou / Defensa de los 8 Sellos, 64 golpes.

Requisitos: Taijutsu 5, Kaiten, Hakke Rokujū Yonshō.

Tipo: Reflejo.

Duración: Hasta el siguiente turno.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: Este nuevo estilo combina la gran defensa del Kaiten con el poder de ataque del Estilo Puño Suave.

El personaje puede activar este jutsu cuando vaya a ser objetivo de algún ataque.

Cuando el personaje vaya a ser atacado, el personaje puede realizar una tirada de ataque refleja de Jūken con Destreza + Jujutsu contra su atacante con toda su reserva de dados. Si el atacante sobrevive, continuará con su ataque sin penalizadores por las heridas provocadas por el ataque, pero el personaje podrá bloquear este ataque mediante otra tirada refleja con toda su reserva de dados de Destreza + Jujutsu.

Por cada ataque que el personaje reciba además del primero, tendrá una penalización acumulable de -1 al realizar las acciones de ataque y bloqueo de la Defensa de los 8 Sellos. Cuando la Defensa de los 8 sellos es utilizada, no se puede realizar ninguna otra acción hasta el siguiente turno del personaje.

CLAN INUZUKA

Los Inuzuka son ninjas caracterizados principalmente por su asociación con las bestias y animales. Suelen distinguirlos marcas rojas en sus mejillas y son inigualables en habilidades de supervivencia. Además, son magníficos rastreadores ya que su olfato, potenciado con chakra, es capaz de detectar hasta el más sutil olor. Además, todo Inuzuka es poseedor de un perro ninja, capaz de comunicarse con su dueño, detectar el chakra a gran lejanía, estimar la fuerza de alguien e incluso acompañar a su amo en el combate.

Bonos de Clan:

Compañero Animal: El personaje posee un compañero perruno que está siempre junto a él. El jugador deberá crear a su compañero a partir de los pasos siguientes:

- Reparte 4/3/3 entre Atributos.
- Se debe repartir 10 puntos entre las siguientes habilidades: Agilidad, Don de Gentes (Intimidar), Jujutsu, Percepción, Sigilo, Supervivencia y Vigor. Reciben un +2 en la Especialidad Percepcion (Olfato).
- El ataque básico de un can consiste en mordiscos y ataques con las garras, que hacen un daño de Fuerza + 2L (al que hay que sumar los éxitos extra en tiradas de ataque).
- A medida que transcurre el tiempo de juego, los atributos físicos del compañero animal incrementarán en 3 puntos a repartir en Atributos, y otros 3 a repartir en Habilidades. Esto representa el crecimiento del cachorro hasta la fase adulta y la rapidez con la que se haga depende del Narrador, aunque puede justificarse con un periodo largo de tiempo entre partidas, o que acompañe a la evolución del propio personaje.
- Existe la posibilidad de que un compañero animal mejore sus atributos y habilidades a partir de la adultez, pero hasta un cierto límite. A discreción del Narrador, un compañero animal podría llegar a conseguir a medida que pasan las partidas hasta 3 puntos más en atributos físicos y 4 más en habilidades.
- Este incremento debe estar justificado.
- Cualquier Jutsu compartido entre el personaje y su compañero animal requerirá que ninguno de los dos hayan actuado aún en su turno.

Saber Animal: Debido a su afinidad a los animales, los Inuzuka son los más prestigiosos conocedores de la psicología animal, anatomía, alimentación, etc. Aplican un +1 a Naturaleza (Animales) y a Medicina (Veterinario).

Técnicas línea de sangre:

Nombre: Inuzuka Ichizok / Olfato Inuzuka.

Requisitos: Chakra 2, Clan Inuzuka.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 2 motas por cada 2 kilómetros de radio



que se quieran llegar a captar con el olfato (máximo 10km.)

Efecto: Durante el resto de la escena, el Inuzuka empleará chakra para potenciar su olfato y poder diferenciar y captar olores en un radio máximo de 10 kilómetros. Con esta técnica se podrán detectar enemigos, rastrear. En términos de juego, este jutsu suma la puntuación de Chakra como dados extra a las tiradas de Astucia + Percepción y las de Supervivencia que utilicen el olfato. Además, permiten reconocer copias y diversos trucos en medio de un combate si está justificado y a discreción del Narrador.

Nombre: Dainamikku Maakingu / Marca Dinámica.

Requisitos: Chakra 2, Clan Inuzuka, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Una escena.

Coste: 1 mota.

Efecto: El compañero animal del personaje dispara su orina hacia el enemigo mediante una pirueta, cegándolo durante un tiempo. También sirve para marcar al objetivo y poder localizarlo mejor por el olor.

Este jutsu acompaña una tirada de ataque del compañero animal. El "ataque" no se puede bloquear. Si se consigue un solo éxito, el oponente queda marcado. Si se consiguen 3 éxitos o más, el objetivo tendrá una penalización de -2 en todas sus tiradas durante su siguiente turno. Al estar marcado, el compañero animal (y el personaje si tiene activado Olfato Inuzuka), tendrá un bono de +1 con tiradas de ataque, defensa, y de Percepción contra ese objetivo.

Nombre: Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu / Técnica Cuadrúpeda.

Requisitos: Taijutsu 1, Inuzuka Ichizok.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas, 1 mota por turno.

Efecto: El personaje obtendrá rasgos de bestia con este Jutsu, haciendo que le crezcan las garras de manera sobrenatural y posándose a 4 patas. La piel del personaje se endurecerá, creando así una especie de armadura natural. El personaje sumará un +4C/+2L a su absorción, sus daños pasaran de ser contundentes a letales, y sumará la puntuación de Chakra al daño. Además, la capacidad de olfato del jugador se hará aun mayor (+1 dado adicional a tiradas de olfato) y obtendrá un +1 dado a las tiradas de ataque y defensa cuando utilice Jujutsu para atacar con sus garras. Los efectos del "Olfato Inuzuka" se pueden combinar con esta técnica.

Nombre: Tsuuga / Colmillo de perforación.

Requisitos: Taijutsu 2, Técnica cuadrúpeda activada.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: Versión individual del ataque más conocido de los Inuzuka. El personaje adquirirá una gran velocidad y se elevará levemente en el aire debido al impulso. Formará un torbellino para atacar al enemigo. Se realiza una tirada normal de ataque con Jujutsu. Este ataque debe realizarse en línea recta.

El Gatsuuga producirá un daño letal de (Fuerza + 4) + éxitos extra en la tirada de ataque en letal, y la absorción letal del objetivo se reduce a la mitad. Si se realiza conjuntamente con el compañero animal, la puntuación de Fuerza del personaje se dobla al calcular el daño del ataque. El objetivo deberá realizar una tirada de Destreza + Agilidad o de Resistencia + Vigor a una DF igual al Chakra del atacante para mantenerse en pie después de recibir el golpe. Los efectos de la Técnica Cuadrúpeda se combinan con los de esta técnica.

Nombre: Gatsuuga / Doble colmillo de perforación.

Requisitos: Taijutsu 3, Técnica cuadrúpeda activada.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: Igual que Tsuuga, pero el compañero animal realiza el ataque conjuntamente con su amo. El personaje dobla su Fuerza para el cálculo de daño del ataque. Además, el objetivo tiene un -2 a su tirada defensiva para bloquear o esquivar el ataque.

Nombre: Juujin Bunshin / Clon animal

Requisitos: Ninjutsu 1, Gijyuu Ninpo Shikyaku no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 5 motas.

Efecto: Con este Jutsu, el personaje transformará a su animal en un clon suyo. El amo podrá mandar a su compañero hacer algunos Jutsus (de Clan) y acompañarle en el

ataque. El animal obtendrá una forma pareja a la del amo (por ejemplo, si el amo tiene activado el Gijyuu, el animal también lo tendrá). El clon mantiene los niveles de salud originales de la forma canina. El animal obtendrá los atributos físicos de su amo, aunque seguirá utilizando sus propias habilidades para cualquier tirada.

Cuando el animal reciba una cantidad de daño en limpio que supere su Resistencia, deberá realizar una tirada refleja de Determinación con una dificultad en éxitos igual al daño recibido, si la falla volverá a la forma canina. También volverá a la forma canina si su salud llega al nivel de Moribundo.

Los ataques conjuntos se realizarán con la iniciativa del personaje y es necesario que el compañero animal tenga acciones libres para realizar el jutsu (seguirá las reglas de "Tipo" y "Duración" del jutsu).



Nombre: Jinju Konbi Henge: Sutorou / Transformación Combinada: Bestia de Dos Cabezas.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 3, Gatsuuga, Juujin Bunshin, Técnica Cuadrúpeda activada.

Tipo: Simple.

Duración: Especial.

Coste: 6 motas, 2 Determinación.

Efecto: El jugador se "fusionará" con su animal para transformarse en versión monstruosa de su mascota. Con este jutsu, el personaje conserva los efectos de la "Técnica Cuadrúpeda", y además obtendrá +4 a la Fuerza, +3 a la Resistencia y +2 a Destreza. En el momento de la transformación, el personaje añade tantos niveles de salud -0 a su vida máxima como su puntuación de Chakra x 2, y realizará una tirada de Resistencia (con los bonos aplicados), cada éxito será un nivel de salud letal o contundente que sanará automáticamente. Esta será la salud final de la "fusión".

Al inicio de cada turno, el personaje debe realizar una tirada de Determinación a una dificultad de un éxito para seguir transformado;

la dificultad de esta tirada aumentará en 1 por cada turno consecutivo. Si falla la tirada, el jugador puede elegir gastar un punto de Determinación para ignorar el fallo y seguir transformado.

Si el personaje se queda sin Determinación se destransformará sin remedio.

Si el personaje llega a Moribundo, también perderá la transformación.

El jugador puede elegir destransformarse a voluntad.

Los daños recibidos durante el estado de "fusión" permanecerán al separarse los cuerpos, y deberán repartirse lo más equitativamente posible entre el personaje y su compañero animal.

Por ejemplo, si estando transformado el jugador recibe 8 niveles de daño, al finalizar la transformación el personaje y su perro habrán perdido 4 niveles de salud cada uno (ejemplo). El reparto de daño es a discreción del jugador y del Narrador.

No se pueden realizar jutsus de ningún tipo, ni siquiera de clan (exceptuando el Garouga), mientras se está transformado.

Nombre: Garouga / Doble colmillo de lobo.

Requisitos: Gatsuuga, Jinju Konbi Henge: Soutorou, estar transformado con el Jinju Konbi Henge: Soutorou.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: Una vez transformado en bestia de dos cabezas, esta será capaz de crear una versión mejorada del Gatsuuga, mucho más poderosa y veloz pero que someterá al cuerpo a un gran esfuerzo. A efectos del juego, es exactamente lo mismo que el Gatsuuga, sólo que al realizar el ataque, pero con el poder de la "Transformación Combinada: Bestia de Dos Cabezas" de parte del personaje.

CLAN KAGUYA

El Clan Kaguya se creía extinto, pero en el último siglo han aparecido descendientes de los pocos supervivientes del clan, por lo que el Clan Kaguya es uno de los clanes con menos miembros y con menos peso político en la jerarquía de clanes.

Los Kaguya pueden manipular cada hueso de su cuerpo a placer, además de crear, eliminar y moldear cada componente de su esqueleto. Los Kaguya son grandes luchadores de corta distancia, aunque también se defienden bien a media y larga distancia. También consta su capacidad superior de regeneración, y su inacabable fuente de huesos, que utilizan de todas las maneras posibles.

Bonos de Clan:

CREADORES NATOS: Los Kaguya siempre han sido dados a la guerra, y sobre todo, a la creación de objetos, sean estos hechos de hueso o de metal. Ganan un +1 en Pericia (Reparaciones).

CREYENTES: Por lo general, los Kaguya son un clan con fe. Conocen a la mayoría de dioses y espíritus, por lo tanto ganan un +1 en Ocultismo (Supersticiones).

Técnicas Línea de Sangre:

Nombre: Kaguya no Hune / Huesos de Kaguya
Requisitos: Chakra 2, Clan Kaguya.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una Escena.

Coste: 2 motas.

Efecto: Con este jutsu los huesos de los kaguya se endurecen hasta el nivel del acero. Además se regeneran a gran velocidad. Las heridas que provocan roturas de huesos sanan en el siguiente turno en el que son producidas. En términos de juego, el personaje suma +3C/+3L a su absorción. Además, al inicio de cada turno el personaje podrá gastar 2 motas para sanar un nivel de daño contundente o 3 motas para sanar un nivel de daño letal.

Nombre: Shikotsu myaku / Moldeado de huesos.

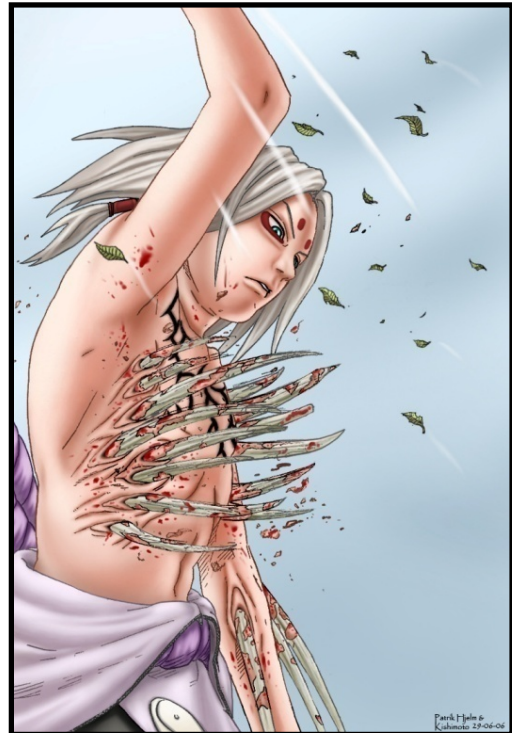
Requisitos: Ninjutsu 1, Huesos de Kaguya activados.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: El 1º nivel cuesta 3 motas, cada nivel superior cuesta 2 motas adicionales, el nivel 3 cuesta 1 Determinación adicional.

Efecto: Este jutsu permite moldear huesos a voluntad. Según el nivel de poder que tenga el personaje en Ninjutsu será capaz de moldear cosas más complicadas cada vez. Cada nivel se superpone al anterior, por lo que activando el nivel 3, por ejemplo, se activarían todos los anteriores, debiendo gastar el chakra que



cuestan todos los niveles en total, aunque el jugador puede preferir ir activándolos de uno en uno empezando por el de más bajo nivel.

Los efectos de cada nivel son:

- A nivel 1 el personaje puede moldear sus huesos sacándolos del cuerpo como protuberancias afiladas. Los golpes de Jujutsu harán daño Letal de Fuerza + 2, y se podrán bloquear ataques letales. También podrá atacar desarmado utilizando su Kenjutsu en vez de su Jujutsu.

- A nivel 2 el personaje puede sacar huesos de las costillas y de las columnas formando así una especie de coraza protectora y afilarlos más aún. El daño base del personaje aumenta 2 puntos, y suma dos dados más al bloquear).

- Karamatsu no Mai: A nivel 3 puede modificar los huesos a doquier, saliendo de la zona que quiera. En términos de juego, cada vez que se bloquee con éxito un ataque, el jugador puede realizar una tirada refleja de Jujutsu utilizando como reserva de dados los éxitos extra de la tirada de bloqueo.

Nombre: Moldeado de huesos avanzado.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Moldeado de Huesos.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: Cada nivel cuesta 2 motas adicionales y 1 Determinación adicional.

Efecto: Este jutsu es una extensión del Moldeado de Huesos básico que extiende su poder para poder alcanzar el nivel 4 y 5 del

moldeado de huesos. Las reglas son las mismas.

Los efectos de cada nivel son:

- A nivel 4 se tiene un control total sobre los huesos del cuerpo, haciendo que se moldeen a voluntad. Añade la puntuación de Chakra a las tiradas de ataque, y suma +2 al daño de las armas creadas con Creación Ósea.
- A nivel 5, el personaje adquiere un dominio completo de la modificación de huesos. El bono de los Huesos de Kaguya pasa a ser de +6C/+6L. El alcance de sus ataques es mucho mayor, y al dividir la reserva de dados para hacer ataques o defensas adicionales, la penalización por división de la reserva de dados se reduce en 1.

Nombre: Defensa Ósea.

Requisitos: Ninjutsu 2, Moldeado de huesos.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: Los huesos salen repentinamente de tu cuerpo ayudándote a detener ataques. La tirada de defensa se realiza con Destreza + Percepción. Puede usarse en conjunción con los efectos del Moldeado de Huesos.

Nombre: Tsubaki no Mai / Creación Ósea.

Requisitos: Chakra 3, Moldeado de Huesos Avanzado.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: Este jutsu permite moldear los huesos y sacarlos fuera del cuerpo para usarlos como utensilios y armas e incluso prestárselos a los demás. El personaje puede crear cualquier tipo de armas que conozca, pero solamente puede tener un daño base máximo original igual al Chakra X 2 del personaje. Cualquier arma de hueso de un Kaguya tiene las características originales del arma con estas excepciones: un bono de -1 a Complejidad y +1 a Defensa. Al cabo de un número de horas igual al (Chakra x 2) del personaje, el objeto creado se deshace. A discreción del Narrador, también se pueden crear otros elementos con este jutsu.

Nombre: Hessendan / Disparo de huesos

Requisitos: Moldeado de Huesos.

Tipo: Acción.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El Kaguya crea unos pequeños huesos en la punta de sus huesos y los dispara como si fueran balas. La tirada de ataque se realiza Destreza + Shurikenjutsu. Los proyectiles tienen un daño base igual al Chakra x 2 del usuario en letal. La división de la reserva de dados cuando se utiliza este Jutsu funciona igual que si se lanzaran Shuriken.



Nombre: Yangai no mai / Danza del sauce.

Requisitos: Ninjutsu 2, Moldeado de Huesos.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: Esta es la primera danza de los Kaguya. La danza del sauce hace que el Kaguya pueda hacer combinaciones de golpes más rápidos y moverse velozmente. Durante el resto de la escena, añade el Chakra del personaje a su iniciativa y, cada vez que el jugador declare un ataque puede gastar 2 motas extra para realizar un ataque extra sin penalizador adicional por acción múltiple, con un máximo de ataques igual a su puntuación de Destreza.

Nombre: Tessenka no Mai / Espada de Carne Humana.

Requisitos: Moldeado de Huesos Avanzado, Creación Ósea.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El Kaguya comienza a moldear su brazo y lo transforma en un arma viva. Ésta puede tener una forma variada, tal como un espadón o una lanza, pero siempre suele ser bastante impresionante.

El arma adquirida puede emplearse utilizando la habilidad de Jujutsu o la de Kenjutsu indistintamente, a elección del jugador. Las características del arma son las mismas que la de Creación Ósea, pero el daño base puede ascender a Chakra X 4.

Nombre: Sawarabi no Mai / Danza de los Helechos.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Espada de Carne Humana, Moldeado de Huesos Avanzado a Nivel 5 activado.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo / Una escena.

Coste: 8 motas, 2 Determinación.

Efecto: Técnica definitiva del Clan. Esta técnica es literalmente un infierno de huesos para el rival del Kaguya. El personaje colocará las manos en el suelo y liberará una cantidad enorme de chakra. En un radio de unos Chakra x 20 metros cuadrados, del suelo surgirán un bosque de huesos afilados como cuchillas, que atravesarán todo lo que encuentren en su ascensión. Cualquier objetivo en la zona debe intentar realizar una tirada de esquivar o bloquear a una DF igual al Chakra x 2 del Tzokie. El ataque hace un daño base de 12L. Se puede esquivar de manera normal, pero solo podrá bloquearse con el uso de Jutsus.

CLAN KAITETSU

El clan Kaitetsu está formado por el ninja que formó la **Villa de la Noche** y sus descendientes.

Se dice que el primer Kaitetsu se insertó unos cristales de chakra en las palmas de sus manos mediante complejos jutsus médicos, para así obtener el poder que le infundía ese mineral tan codiciado. Como resultado de sus experimentos, sus descendientes poseen también esta propiedad. El "Kagami", el cristal de chakra que poseen los Kaitetsu en las palmas de las manos, es el símbolo característico del clan y suelen tomar el color del elemento afín del portador.

Les gusta el color negro, y suelen maquillarse los ojos con tonos oscuros.

Cuando nacen les tatúan una gota púrpura debajo del ojo izquierdo, representando una lágrima. Al principio este tatuaje fue el maquillaje de guerra de los primeros Kaitetsu cuando lucharon por una nueva tierra donde establecerse. Luego pasó a ser símbolo del sufrimiento y el esfuerzo que costó. Ahora se ha convertido en la insignia del Clan, y en un mal presagio para sus enemigos.

Los Kaitetsu suelen tener fama de traicioneros, crueles y malvados; aunque se ha demostrado que hay excepciones, como Kaitetsu exiliados de la Noche que se han unido a alguna otras Villas. Aunque estos son casos muy excepcionales.

El kagami de los Kaitetsu es utilizado por estos como un medio para moldear el chakra con gran precisión en las manos, y los Kaitetsu son expertos en encontrar formas para utilizarlo.

También son capaces de drenar chakra de otras fuentes, tales como manantiales naturales de chakra como de otras personas o animales.

Una característica especial del kagami es que si se abusa de su poder, este va arrebatando la energía vital del Kaitetsu, y poco a poco ve como su brazo derecho (izquierdo en el caso de que sea zurdo), irá ennegreciéndose y pudriéndose, pero aún así no perderá la movilidad.

Finalmente el brazo se convertirá en puro esqueleto, pero sin afectar para nada a su poseedor.

No se sabe a qué se debe este fenómeno, pero se asocia a la pérdida de la humanidad de su usuario.

Es una faceta realmente intimidante y oscura de los Kaitetsu que se ha dado en muy pocos casos, pero llegó a oídos de todos debido a que es una metamorfosis que ha padecido el Kage de la Noche.

Se conoce de muchos casos de Kaitetsu que se han vuelto adictos a la absorción del Chakra, cosa que a veces los vuelve bastante inestables mentalmente.



Bonos de Clan:

Naturaleza Oscura: Los Kaitetsu siempre han sido un nido de traiciones y maldades, y eso ha dejado ciertos prejuicios.

Los Kaitetsu consiguen un +1 en Don de Gentes (Intimidación) debido al temor que infunde su clan entre el resto de la gente. También reciben un +1 en Ocultismo (Demonios) debido a las prácticas secretas que se dice que su Clan mantiene. Por último, reciben una penalización de -1 a tiradas de Don de Gentes para entablar diálogo amistoso con alguien, sea para sacar información o solo para caer bien. La naturaleza de su Clan hace que la gente desconfíe de ellos, se comporte como se comporte el personaje.

Cristales Kagami: Todo Kaitetsu, aparte de nacer con el tatuaje de su Clan tatuado bajo un ojo, nace con los Kagami. Estos cristales de chakra les permiten exteriorizar el chakra a través de sus manos y enfocarlo fácilmente.

Reciben un +1 a sus tiradas de Medicina a la hora de realizar Jutsus Médicos, debido a la mayor precisión de la que gozan y a su conocimiento natural del control del chakra.

Pérdida de Humanidad: A medida que un Kaitetsu utiliza los Kagami para fines no demasiado nobles, va perdiendo parte de su humanidad. A discreción del Narrador, cuando un Kaitetsu abuse de su Kagami, el personaje podría ver como su brazo empieza a perder su apariencia natural. También, como efecto

secundario, el Kaitetsu podría recurrir a un desorden mental como una personalidad múltiple, una paranoia o algo peor. El Narrador debería aplicar los efectos que vea convenientes cuando lo vea adecuado, y como un efecto que no aporta beneficio alguno al personaje.

Técnicas Línea de sangre:

Nombre: Estilo del Kagami.

Requisitos: Chakra 2, Clan Kaitetsu, Ninjutsu 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje redirige su chakra hacia los Kagami. Sus puños parecerán envueltos en una llama púrpura, y sus golpes morderán la carne del enemigo. En términos de juego, los puñetazos del personaje harán daño letal.

Nombre: Toriki Chakra no Kagami / Garras de Chakra Kagami.

Requisitos: Ninjutsu 2, Estilo del Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: El ninja, demostrando un gran control del chakra en sus manos, crea gracias a la influencia del Kagami unas inmensas garras de chakra. Pueden utilizarse mediante Jujutsu o Kenjutsu. Los atributos de las garras son: Complejidad: 0 Daño: Chakra +2 (Letal) Defensa: +1.

Nombre: Bukimon no Kagami / Equipo del Guerrero del Kagami.

Requisitos: Ninjutsu 3, Garras de Chakra Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El chakra del ninja le rodea de manera impresionante y acaba por concentrarse en sus brazos. Alrededor del cuerpo del ninja aparece una armadura formada por chakra, y en las manos, una katana de chakra.

La absorción de la armadura tendrá un valor letal y contundente igual al Chakra x 2 del personaje. Los atributos de la katana son: Complejidad: 1 Daño: Chakra + 3L

Defensa: +2.

Nombre: Chakra Nusurimi no Kagami / Robo de Chakra Kagami.

Requisitos: Estilo del Kagami.

Tipo: Acción.

Duración: Instantáneo.

Coste: Ninguno.

Efecto: El ninja toca a su oponente en algún tipo de presa, sea esta agarrarle por el cuello, o un brazo... da igual mientras un Kagami toque la piel del enemigo. Se puede realizar una tirada normal de Presa para representar la acción. Si acierta, el jugador robará a su enemigo tantas motas de chakra por turno como el Chakra del Kaitetsu x 2. Las reglas de Presa son las mismas que al hacer cualquier tipo de presa.

Nombre: Jōhō nusurimi no Kagami / Robo de información Kagami.

Requisitos: Ninjutsu 2, Robo de Chakra Kagami.

Tipo: Acción.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas.

Efecto: El personaje imbuye de chakra los Kagami de sus manos y, poniendo las dos manos en la cabeza de su contrincante, el cual ha de estar vivo, puede sentir los pensamientos de este, e incluso hurgar en sus recuerdos. La información obtenida no es demasiado clara, son más bien palabras sueltas o indicaciones cortas, si se hurga en los recuerdos se verán cortos flashes de lo que recuerda el objetivo. Las reglas para este Jutsu son muy parecidas a las del Robo de Chakra Kagami. El personaje realiza una tirada de Manipulación + Don de Gentes para saber donde rebuscar en la consciencia de su víctima y sonsacarle lo que pueda. La víctima puede resistirse con una tirada de Voluntad + Compostura. El personaje tiene derecho a una tirada por turno que tenga a su víctima sometida, cada turno esta aplica un -1 a su tirada de resistencia mental. Cada éxito por encima de la víctima en la tirada enfrentada son algunos datos sueltos que el personaje puede sacarle. Este jutsu es un arma de doble filo, ya que los Kaitetsu que utilizan este jutsu pueden llegar a confundir su personalidad y la información que conocen con las de alguien en el cual hayan utilizado este jutsu... o algunos incluso tienen pesadillas con los recuerdos de su víctima.

Nombre: Wasurerimi Kagami no Jutsu / Olvido Kagami.

Requisitos: Ninjutsu 3, Robo de información Kagami.

Tipo: Acción.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje imbuye de chakra los Kagami de sus manos, y poniendo las dos manos en la cabeza de su contrincante, que debe de estar inmóvil, el jugador hace olvidar a su objetivo alguna cosa, parte de su vida, información, una localización, etc. El personaje realiza una presa, al igual que en Robo de Chakra o Robo de Información Kagami. Si la consigue mantener durante un número de turnos igual a la Voluntad de su oponente, el Jutsu surtirá efecto.

Nombre: Saigo Jutsu nusurimi no Kagami / Robo del último jutsu Kagami.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Olvido Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 2 Determinación, 5 EXP.

Efecto: El personaje imbuye de chakra los Kagami de sus manos, y poniendo las dos manos en la cabeza de su contrincante, vivo o muerto, el jugador le "roba" el último jutsu que este haya utilizado. El objetivo olvidará este jutsu, y además caerá en un coma largo si no estaba ya muerto. El objetivo no puede llevar más de 30 minutos muerto.

El personaje podrá utilizar ese Jutsu como si lo hubiese aprendido de manera normal, pero

deberá cumplir los requisitos de Chakra y Habilidades del Jutsu. Si no posee el Nivel de Jutsu adecuado, en el momento de utilizar el Jutsu gastará el doble de motas para activarlo (además de otros efectos si el Narrador así lo dicta).

El personaje puede gastar el coste de experiencia mucho más adelante de haber robado el Jutsu. Esto significa que el personaje conoce cómo utilizar el Jutsu pero no ha invertido tiempo en practicarlo.

Nombre: Tamashi nusurimi no Kagami / Robo del Alma Kagami.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Robo del último jutsu Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 20 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje imbuje de chakra los Kagami de sus manos y, después de realizar varios sellos, coloca las dos palmas sobre el pecho de su oponente, que debe de estar inmóvil pero vivo, el jugador le roba a este su "alma", que el "alma" del jugador se come. En términos de juego el jugador consigue de 0 a 10 puntos de experiencia, determinados por el Narrador y el poder que tuviera este enemigo. Por ejemplo un Kage podría dar 10 EXP pero una persona del montón daría 0 EXP, ya que no aporta nada útil al ninja. Estos puntos solo pueden invertirse en Habilidades, Jutsus y Niveles de Jutsu, y solo en aquellos que la víctima conocía, es decir, si la víctima tenía Taijutsu 2, tu personaje no puede utilizar EXP robado para subirse su puntuación de Taijutsu a 3, y lo mismo pasa con cualquier otro rasgo. El objetivo de este Jutsu perderá la conciencia de su entorno y estará en un coma vegetativo para el resto de su vida, o hasta que el ninja que se comió su alma muera, y esta vuelva a su cuerpo.

Cuando un Kaitetsu muere, todas las almas que haya absorbido el Kaitetsu en su vida saldrán del cuerpo de este, aullando y haciendo que el Kaitetsu tenga una muerte dolorosa mientras se estremece bajo sacudidas por todo el cuerpo. Las almas buscarán su cuerpo original, si este aún sigue existiendo. Además, se dice que este jutsu comporta ciertos cambios físicos al Kaitetsu que abusa de él. Por lo tanto, este es un jutsu realmente poderoso, pero también oscuro e inquietante.

Nombre: Rentogen Chakra no Kagami / Rayos de Chakra Kagami.

Requisitos: Ninjutsu 2, Estilo del Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje concentra chakra en los Sarakus y coloca sus brazos delante de él. Creará una descarga de rayos de chakra que caerán sobre su objetivo. La tirada de ataque se hace con Astucia + Percepción o Destreza + Shurikenjutsu, y los rayos hacen un daño letal igual a Chakra x 4 + éxitos extra en la tirada de ataque. Las armaduras convencionales o protecciones y recubrimientos sólidos no aplican su absorción contra este ataque. El ataque no podrá ser bloqueado por métodos convencionales.

Nombre: Kyû chakra no Kagami / Bolas de Chakra Múltiples Kagami.

Requisitos: Ninjutsu 3, Rayos de Chakra Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas.

Efecto: El personaje concentra chakra en los Kagami. Irá creando varias bolas de chakra con sus manos que lanzará contra su oponente. Creará tantas bolas como su puntuación en Chakra x 2, y cada una se lanzará por separado con la reserva de dados completa de Destreza + Shurikenjutsu del personaje. El daño de cada bola que impacte es de Chakra + 3 letal + éxitos extra de la tirada de ataque. El objetivo deberá defenderse de cada proyectil por separado.

Nombre: Kôsen Chakra no Kagami / Rayo de Chakra Destructor Kagami.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Bolas de Chakra Múltiples Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje concentra chakra en los Kagami y coloca sus brazos delante de él. El chakra de un brazo se unirá con el del otro brazo y formará al concentrarlo un gran rayo que devastará todo lo que se le ponga por delante en un alcance de 4 metros de ancho por 150m de largo.

La tirada de ataque será de Astucia + Percepción. El daño del ataque será de Chakra x 4 + éxitos extra en la tirada de ataque. No puede ser bloqueado sin utilizar un Jutsu y el objetivo tiene un penalizador a la esquiva de - 2.

Nombre: Owari kyû no Kagami / Bola Final de la Destrucción Kagami.

Requisitos: Chakra 4, Línea de Sangre 5, Rayo de Chakra Destructor Kagami.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 10 motas, 2 Determinación.

Efecto: El ninja crea un sello y se envuelve completamente en chakra, deslumbrando a sus enemigos. A su alrededor se formará una densa aura de chakra que colocará delante suyo, y empezará a crecer hasta adquirir unos 10 metros de longitud como mínimo. La bola, gigantesca y letal, devastará todo a su paso. Concentrar tal cantidad de chakra dura un turno entero, y al siguiente lanzará la mole. Mientras esté cargando la bola todo el que se acerque a él recibirá automáticamente Chakra X 2 dados de daño en bruto debido a la inmensa cantidad de chakra destructor que el Kaitetsu desprende por todo su cuerpo. Cada vez que el Kaitetsu sea dañado mientras carga la bola, deberá realizar una tirada de Determinación con una dificultad igual al número de niveles de salud perdidos para no perder la concentración en el jutsu. Si se interrumpe el jutsu, el personaje perderá 5 motas y 1 Determinación, no hace falta decir que el jutsu no funcionará y la bola desaparecerá.

La tirada de ataque será de Destreza + Shurikenjutsu o de Astucia + Percepción. El ataque de la bola tiene un alcance de 10 metros

de ancho por 500 de largo. El ataque no podrá ser bloqueado a no ser que el jugador se las ingenie para hacer tal cosa, lo que es poco probable. El daño de la bola es considerable, ya que arrasará vegetación, piedras y demás obstáculos que encuentre de por medio. En términos de juego hará un daño de Chakra x 6 letal + éxitos extra en la tirada de ataque. Los objetivos tienen un penalizador a la esquivade -4.

CLAN KANHUGA

El clan Kanhuga está formado por los integrantes de la familia con el mismo nombre, todos antiguos habitantes de Konoha. El clan Kanhuga fue expulsado de la villa de la hoja en épocas del primer y segundo Hokage debido al enorme poder que habían asimilado. Casi todos sus jutsus de línea sucesoria se basan en las enfermedades y las ratas.

Aparte de las ratas que invocan los Kanhuga, cada individuo tiene, a elección propia, una rata con la que convive la mayoría del tiempo. Algunos eligen una pequeña que matan para realizar determinadas técnicas y otros eligen una de mayor tamaño a las demás y generalmente más inteligente con la que sólo ellos pueden comunicarse. (Llevar una u otra rata no supone ninguna restricción).

Los Kanhuga no tienen una jerarquía definida, son más bien solitarios y no les gusta la política. Tampoco prestan demasiada atención a las apariencias, aunque les gusta vestir ropa cómoda, y usualmente se maquillan la cara al estilo Inuzuka.

Igualmente, no se relacionan demasiado con los demás clanes, a excepción de los Inuzuka, con los que tienen cierta afinidad.

Bonos de Clan:

Maestros del Veneno: Los Kanhuga son maestros del veneno, y en consecuencia, de los antídotos. Aplican un +1 a tiradas de Medicina (Venenos). Usualmente un personaje Kanhuga recién creado empieza el juego con varios frascos de antídoto entre sus pertenencias, usualmente para ofrecerlo a un compañero en el caso de que sea necesario.

Rateros: A los Kanhuga los llaman los "Rateros", debido a su asociación con las ratas. Debido a esto, muchos los consideran sucios e incluso ladrones y traicioneros (debido al uso de veneno en sus métodos). Aplican un penalizador de -1 a tiradas de Don de Gente para que se fíen de ellos.

Sangre Kanhuga: Aparte de ser conocidos como el "Clan Rata" por su asociación con éstas, también se les llama así por el parentesco de algunas de sus habilidades con las aptitudes de las ratas. Los Kanhuga ganan un punto en Agilidad (Evadir Trampas) y en Percepción (Olfato).



Técnicas Línea de Sangre:

Nombre: Yamai no Jutsu / Técnica de la plaga.

Requisitos: Clan Kanhuga, Chakra 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: Decenas de ratas aparecen de repente. Durante el resto de la escena el jugador podrá utilizar las ratas aparecidas por todos lados para atacar y defenderse. Este jutsu dura hasta el final del combate o hasta que el jugador lo anule.

En términos de juego, el jugador puede atacar y defenderse con las ratas utilizando su Astucia + Percepción. Además, las ratas hacen un daño base letal igual al Chakra x 3 del jugador.

Nombre: Vínculo con la Plaga.

Requisitos: Ninjutsu 1, Técnica de la Plaga.

Tipo: Simple.

Duración: Un día.

Coste: 6 motas.

Efecto: Se crea una conexión de Chakra entre el Ninja y la "Plaga", la cual se alimenta de su Chakra. Las ratas, al alimentarse del Chakra del Kanhuga, añaden un dado al daño base que provocan y añaden un +1 a las tiradas de ataque y defensa de las ratas. En cambio el Ninja obtiene las siguientes cualidades:

- Aumenta el sentido del olfato (+1 a tiradas de percepción relacionadas con el olfato).

- El jugador añade un dado a tiradas de Supervivencia.

- Obtiene un +1 a las tiradas de Vigor contra venenos y enfermedades.

El Ninja también puede concentrarse para lograr una conexión mental con las ratas, pudiendo recibir constantemente información de ellas, y si concentra su Chakra en un

número de ratas determinadas puede llegar a ver y oler a través de los sentidos de estas. Este jutsu provoca que la capacidad de regeneración de Chakra del personaje baje en uno mientras el Jutsu esté activo.

Nombre: Sawakowa Renraku / Contacto Devastador.

Requisitos: Clan Kanhuga, Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje concentra chakra en sus manos y golpea al oponente con una tirada de Jujutsu normal. El enemigo deberá realizar una tirada de Resistencia + Vigor si es golpeado. La dificultad en éxitos de la tirada es igual a la puntuación de Chakra del atacante, y cada vez que se utilice este jutsu con éxito sobre un objetivo, la dificultad de la tirada aumentará en un éxito. Si se supera la tirada el personaje no sufre el efecto de la enfermedad. Si un personaje falla esta tirada, en un número de turnos igual a su Resistencia y cada turno a partir de ese perderá una cantidad de vida en letal igual al Chakra del atacante. Esto seguirá así hasta que el personaje sea curado; si no es curado, quedará finalmente inconsciente, y si en un número de horas igual a su Resistencia x 3 no recibe tratamiento morirá. Para eliminar los efectos de la enfermedad se necesita una tirada de Inteligencia + Medicina a 2 éxitos.

Nombre: Nezumi no Bōgyo / Barrera de Roedores.

Requisitos: Ninjutsu 2, Técnica de la Plaga.

Tipo: Simple.

Duración: Especial.

Coste: 2 motas, 2 motas extra por turno, Técnica de la Plaga activada.

Efecto: Las ratas rodean al personaje formando una barrera compacta. El turno en el que el personaje invoca la barrera gastando 4 motas, el personaje obtendrá una absorción letal y contundente igual a su Chakra. Al inicio de cada nuevo turno, si el personaje gasta 2 motas extra, esta absorción se doblará exponencialmente, hasta un máximo del Chakra X 6. El personaje no puede moverse ni atacar, pero puede dar órdenes a las ratas del exterior tal como se describe en el jutsu "Técnica de la plaga". Cuando el jugador lo decida puede hacer desaparecer la barrera, o también otro personaje puede acabar con la barrera si consigue herirle y no supera una tirada de Resistencia + Vigor a una dificultad en éxitos igual a la cantidad de daño que haya recibido.

Nombre: Byōki no Kōmuin / Servidor de la Enfermedad.

Requisitos: Ninjutsu 2, Técnica de la Plaga, Contacto Devastador.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: La rata más grande rompe con los dientes un frasco transparente y cilíndrico con un líquido verdoso que llevaba en la boca. Una nube de humo surge del frasco y el aire se llena de microorganismos maliciosos. En mecánica del juego, dentro de un área igual

al Chakra Permanente del personaje x 10 metros cuadrados, cualquier ser vivo que tenga la mala suerte de encontrarse dentro será víctima de los efectos de "Contacto Devastador".

Nombre: Kuchiyōse no Jutsu: Jinchuuriki nezumi / Rata Endemoniada.

Requisitos: Ninjutsu 3, Vínculo con la Plaga.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 2 Determinación, Técnica de la Plaga activa.

Efecto: Una de las ratas más grandes (la misma que para el jutsu "servidor de la enfermedad") crece hasta el tamaño de un perro volviéndose puro chakra y se lanza a toda velocidad contra el enemigo dejando una estela de destrucción a su paso (las plantas se pudren, los insectos mueren, las flores se marchitan...), todo lo que entre en contacto con la rata se marchitará y morirá si el contacto se mantiene de forma prolongada.

En mecánica de juego, es como si de una invocación se tratase, usando una de las ratas, que crece y mejora sus atributos hasta alcanzar una Fuerza de Chakra + 3, Destreza de Chakra + 4 y Resistencia igual a Chakra +2. La Rata hará un daño letal con sus mordiscos de Fuerza de la rata + 3L, y transmitirá enfermedades como si de Contacto Devastador se tratase, sólo que no le hace falta golpear para ello, su simple presencia transmite la enfermedad y la tirada de Resistencia + Vigor para resistir la enfermedad se hace una sola vez en todo el combate cuando esté a menos de 2 metros de alguien, pero con una dificultad igual a la puntuación en Ninjutsu del invocador. La rata tiene Chakra X 4 + 3 niveles de salud - 0, y una armadura natural (que se suma a la que le proporcione su Resistencia) igual a 4L/4C. Si pierde todos sus niveles de vida quedará inconsciente (o muerta) y volverá a su tamaño original. Esta invocación no obtiene los bonos al ataque y defensa que proporciona "Vínculo con la Plaga", y solo puede utilizarse una vez por día.

Nombre: Fuketsu Nioi / Aliento Putrefacto.

Requisitos: Ninjutsu 3, Contacto Devastador.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje concentra chakra en su estómago para luego expulsarlo en forma de gas verde y putrefacto.

El personaje realiza la tirada de ataque con Astucia + Percepción. El ataque hace un daño letal de Chakra x 3 no absorbible con armadura y no puede bloquearse, solo esquivarse. Si el ataque acierta, aunque no haga daño, el objetivo tendrá durante el resto de la escena una penalización de dados a todas las acciones igual a la puntuación en Chakra del atacante debido a las náuseas. El ataque puede afectar a tantos objetivos como puntuación en Ninjutsu tenga el personaje.

Nombre: Kurai Nodachi no Jutsu / Mandoble Oscuro.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Contacto Devastador.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 7 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje concentra chakra negro en sus manos y forma una enorme espada negra a dos manos.

Complejidad: 2 **Daño:** +8L **Defensa:** -1

Especial: Al hacer 2 niveles o más de daño en limpio transmite el efecto de "Contacto Devastador".

Nombre: Nezumi Bakemono no jutsu / Técnica del Espectro.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Rata Endemoniada.

Tipo: Simple.

Duración: Especial.

Coste: 6 motas, 2 Determinación.

Efecto: Una rata del tamaño de un elefante únicamente visible por el personaje agarra los pies y manos del enemigo impidiendo su movimiento.

El objetivo solo podrá esquivar el ataque si realiza con éxito una tirada de Astucia + Ocultismo a una dificultad en éxitos igual al Chakra del invocador. Si lo consigue, podrá presentirla y esquivarla (no bloquearla) si consigue un número de éxitos superior a la Determinación del invocador. Si es cazado, el objetivo tendrá una penalización a todas sus acciones que requieran movimiento de -4. Además, no podrá utilizar por turno más chakra que su puntuación en Chakra X 3. Cada turno deberá realizar una tirada de Determinación enfrentada a la del personaje si no quiere perder una cantidad de motas de chakra igual al Chakra de su atacante. El espectro estará en escena un número de turnos igual a la puntuación en Ninjutsu del invocador.

Nombre: Kitanai Kumo / Polución Impenetrable.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Servidor de la Enfermedad.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas.

Efecto: Una espesa nube de gas tóxico impregna el entorno e impide ver absolutamente nada. Al estar formado con chakra impide ver incluso el propio chakra del personaje. El gas tóxico se introduce en la boca y ojos de los enemigos y estarán muy ocupados tosiendo e intentando respirar correctamente como para seguir con el combate.

En mecánica de juego, todos los enemigos del personaje deberán realizar una tirada de Resistencia + Vigor a una dificultad en éxitos igual a la puntuación en Ninjutsu del atacante o no podrán hacer nada en su turno que no sean acciones defensivas. Además, y aún en el caso de que superen la tirada, a menos que la superen por más de 3 éxitos, tendrán una penalización impuesta a todas las tiradas igual al Chakra del Kanhuga durante todo su turno.

Nombre: Utsukoto no Satsujin Nezumi / Combo de la Rata Asesina.

Requisitos: Clan Kanhuga, Chakra 2, Taijutsu 3, Contacto Devastador.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje se lanza sobre el enemigo realizando una serie de combos con las manos cubiertas de chakra negro.

El personaje realizará una cantidad de ataques igual a su puntuación en Destreza con su reserva de dados completa de Destreza + Jujutsu. Por cada golpe certero, el objetivo tendrá una penalización de -1 a toda acción acumulable con cada golpe consecutivo. La penalización durará una cantidad de turnos igual al Chakra del atacante.



Nombre: Nezumi Henka no Jutsu / Técnica de la transformación hombre-rata.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Contacto Devastador.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 8 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje arranca la cabeza de una pequeña rata y bebe su sangre, al instante sus músculos aumentan de tamaño, le aparece vello por todo el cuerpo y adquiere los rasgos de un roedor. El personaje comenzará a golpear al enemigo de forma desmesurada. Su contacto contagia enfermedad y sus capacidades físicas mejorarán. Además, será inmune al veneno. El personaje mantendrá esta forma hasta que él mismo la anule.

En mecánica de juego, cuando el personaje activa este jutsu muta de tal forma que sumará su Chakra a todos sus atributos físicos, y sus golpes tendrán el efecto de "contacto devastador" sin coste adicional de chakra. Cuando se transforme, ganará 5 niveles de salud en Intacto, y regenerará 1d10 niveles de salud. Sumará su puntuación de Chakra a todos sus atributos físicos, y también obtendrá garras y colmillos, por lo que sus ataques de Jujutsu serán letales y sus garras serán afiladas como cuchillas, por lo que ganará un +5L al daño. El personaje sumará +3C/+3L a su absorción,

como armadura natural. La ropa que llevase puesta se despedazará y su equipo caerá. Cuando un personaje entra en esta forma, sucumbe a un estado de frenesí en el que le cuesta discernir los detalles y se centra solamente en destruir a su enemigo. En términos de juego, el personaje ignorará los penalizadores por heridas y las tiradas de defensa del personaje tendrán un penalizador de -2, ya que mira más por atacar que por defenderse. Además, por muy malherido que esté no huirá del combate, e intentará acabar con sus enemigos a toda costa, no les dejará vivos si puede elegir su suerte. Cuando su salud llegue al nivel de Moribundo el personaje volverá a su estado normal. También puede regresar a su estado normal haciendo una tirada de Determinación con una dificultad de 2 éxitos, o esperar a que acabe la escena.

Nombre: Nezumi Gisei no Jutsu / Técnica del Sacrificio del Roedor.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Combo de la Rata Asesina, Técnica de la Plaga activa.

Tipo: Reflejo/Simple.

Duración: Especial/Instantáneo.

Coste: 12 motas, 2 Determinación.

Efecto: Al inicio de un turno dado del personaje, este decide que va a utilizar la técnica del sacrificio... entonces, ordena a las ratas que se maten entre ellas. Este acto es reflejo y requiere el gasto de 2 puntos de Determinación, y anula el jutsu "Técnica de la Plaga". En su siguiente turno (parte Simple del Jutsu), el personaje paga el coste del jutsu. Recoge todo el chakra de las ratas muertas concentrándolo en sus manos. El personaje entonces puede decidir entre dos efectos:

- Recuperar una cantidad de motas de chakra igual a su (Chakra x 5).
- Gastando 12 motas y formar una inmensa bola de chakra negra, que podrá lanzar con una tirada de Destreza + Shurikenjutsu o de Astucia + Percepción. El personaje añade tantos éxitos automáticos a la tirada como su puntuación de Chakra. El daño de la bola es de (Chakra x 5) + éxitos extra en letal. No hace falta decir que la bola no puede bloquearse por métodos corrientes.

CLAN NARA

El clan Nara es uno de los clanes que caen mejor entre la jerarquía de ninjas.

Los Nara son ninjas que dan prioridad al ingenio y a la estrategia sobre la fuerza bruta. Suelen ser buenos líderes de grupo, ya que priman el bienestar de sus compañeros sobre el éxito de la misión.

También son famosos por la importante biblioteca familiar que posee el clan y por su afinidad a la medicina y a las ciencias.

Desde los días de la 5º Hokage los Nara no han cambiado mucho, excepto que el clan ha aumentado en grandeza y en que sus miembros han inventado nuevos y útiles jutsus, y maneras de aprovechar los que ya tenían.

Bonos de Clan:

Biblioteca Nara: Siempre que el Nara tenga acceso a la biblioteca que posee su clan en cada Villa, podrá añadir 2 dados a cualquier tirada de Conocimiento para investigar algo. También puede ser una fuente de información útil para informarse de cualquier, a discreción del Narrador.

Retorcidos: Los Nara siempre han destacado por su inteligencia y por lo retorcido de sus razonamientos. También tienen una gran intuición, eso les proporciona un +1 a Academicismo (Enigmas) y Academicismo (Investigación).

Vagos: Por todos es conocido que los Nara tienden a ser vagos. Por ello, aborrecen los esfuerzos extremos. Tienen una penalización de -1 a tiradas de Fuerza relacionadas con levantar peso. El Narrador también puede imponer alguna otra penalización al personaje por esta característica tan peculiar.

Atracción Peculiar: Uno de los defectos no reconocidos por los miembros del Clan Nara es que sienten atracción por las mujeres de carácter duro, mandonas o que muestran una gran autosuficiencia. Un Nara tiene una penalización de -1 para defenderse de tiradas de seducción o manipulación de una fémina de estas características.

Técnicas Línea de Sangre:

Nombre: Kage Mane no Jutsu / Técnica de la Imitación de Sombra.

Requisitos: Chakra 2, Clan Nara, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas la activación, 2 motas/turno sostenido.

Efecto: La sombra del ninja se prolonga y se extiende hacia un oponente. Si el ataque no es obvio, el objetivo tiene derecho a una tirada



refleja de Astucia + Percepción para darse cuenta de que la sombra viene hacia él (el número de éxitos necesarios es igual a la Inteligencia del invocador de la sombra). Si advierte el acercamiento de la sombra, puede esquivarla como si se tratase de un ataque normal y la tirada de ataque sería una tirada de Astucia + Percepción, que simbolizaría los esfuerzos del Nara por atrapar a su enemigo. El alcance de la sombra es igual al Chakra del jugador x 5 en metros. Si la sombra consigue atrapar al oponente, éste perderá el control de sus acciones y se moverá igual que el realizador del jutsu. Cada asalto que el ninja tenga atrapado con esta técnica a un adversario, pierde 2 motas de chakra. Cada turno, el personaje que haya caído bajo los efectos de este jutsu puede intentar realizar una tirada de Fuerza o Voluntad enfrentada a la Determinación del atacante. Si quedan empatados en la tirada enfrentada el atacante gana.

El personaje que realice este jutsu estará ocupado manteniéndolo y no podrá realizar ninguna otra acción sin tener que abortar su Kage Mane. Aún así, podrá intentar esquivar sin utilizar Jutsus y con un penalizador de -2 a su reserva de dados de Destreza + Agilidad. El personaje podrá atacar a una persona con la sombra por cada punto en Ninjutsu que tenga. Cada objetivo adicional tendrá su propio coste de 2 motas/turno, y la activación también costará 3 motas extra por cada objetivo. Si el personaje es golpeado mientras mantiene el Kage Mane, deberá superar una tirada de

Resistencia + Vigor a una DF igual a la cantidad de niveles de salud perdidos.

Nombre: Kage Kubi Shibari no Jutsu.

Requisitos: Ninjutsu 2, Kage Mane no Jutsu.

Tipo: Especial.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas la activación, 4 motas/turno (2 del Kage Mane + 2 del Kage Kubi Shibari), Kage Mane no Jutsu activado.

Efecto: La sombra que tiene atrapado al objetivo adquiere la forma de dos manos y comienza a subir por sus piernas hasta llegar al cuello y lo estrangula lentamente. El objetivo del ataque deberá realizar cada turno una tirada refleja de Resistencia + Vigor a una dificultad en éxitos igual a la puntuación en Ninjutsu del agresor. Cada vez que falle, recibirá un número de niveles de daño contundente, no absorbibles, igual al Chakra del atacante. Si este acaba inconsciente y se le sigue ahogando morirá asfixiado. El oponente puede seguir intentando liberarse del Kage Mane. Si escapa de la presa, los niveles de salud contundente perdidos se restablecen, excepto uno de ellos, debido a la presión constante en el cuello.

También puede utilizarse contra varios objetivos a la vez siguiendo las reglas del Kage Mane no Jutsu, teniendo en cuenta el coste de chakra que supondrá.

En vez de realizar una asfixia, el jugador podría desear simplemente inmovilizar al objetivo. En cuanto a mecánica de juego esto es lo mismo, solo que el objetivo no recibirá daño, y el personaje sumará 2 dados a su tirada enfrentada para mantener el Kage Mane.



Nombre: Capa de Oscuridad.

Requisitos: Chakra 2, Clan Nara, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje utiliza su sombra para envolverla alrededor suyo y utilizarla como camuflaje. Añadirá su puntuación en Ninjutsu como éxitos automáticos a cualquier tirada de sigilo durante el resto de la escena.

Nombre: Entorno de Sombras.

Requisitos: Ninjutsu 2, Capa de Oscuridad.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas.

Efecto: El personaje crea una capa de chakra alrededor suyo que impide el paso de la luz, con lo cual crea en un radio de 3 metros un círculo de oscuridad a su alrededor.

Cualquiera que intente atacarle cuerpo a cuerpo, a distancia o por medio de un jutsu tendrá una penalización de -3 éxitos a sus tiradas, a no ser que sea un ataque con un área de efecto amplia. Lógicamente, tampoco verán lo que está haciendo el ninja en su interior. El Nara que utilice este jutsu puede actuar y moverse sin problemas.

No se ven afectados por la penalización todos aquellos que utilicen el olfato o algún otro medio especial para atacar a su oponente. El personaje ganará también los efectos de Capa de Oscuridad.

Nombre: Kage Nui / Técnica del Cosido de Sombra.

Requisitos: Ninjutsu 3, Kage Kubi Shibari no Jutsu.

Tipo: Acción

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: La sombra del personaje se eleva del suelo y el personaje puede utilizarla para lanzar cuchilladas al oponente o para lanzarle algún objeto.

La puntuación de Fuerza de la sombra es igual a la puntuación de Chakra del Nara.

La tirada de ataque de la sombra se realiza con Astucia + Percepción, Destreza + Shurikenjutsu o incluso Destreza + Jujutsu o Destreza + Kenjutsu si envuelve la sombra alrededor de sus brazos.

La sombra hace un daño base en letal de (Fuerza de la Sombra) + 2.

Esta puede coger objetos de un tamaño relativamente pequeño o poco pesados e incluso lanzarlos.

La sombra también puede realizar presas, engarros u otras maniobras.

Si el personaje divide su reserva de dados para realizar varios ataques con Kage Nui, la penalización de cada ataque será igual al número de ataques declarados. Por ejemplo, si el personaje quiere atacar a 3 objetivos diferentes de golpe, en vez de una penalización de -3, -4 y -5, el jugador tendrá una penalización de -3, -3, -3.

Nombre: Kage Yose no Jutsu / Técnica del Atado de Sombra.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Kage Nui.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas, 1 Determinación, Kage Kubi Shibari no Jutsu activo.

Efecto: Un personaje que tiene a su objetivo aferrado con Kage Kubi Shibari no Jutsu y utilice el Kage Yose no Jutsu conseguirá que la sombra que rodea a su objetivo se adhiera a cualquier elemento del entorno para ganar estabilidad e inmovilizar totalmente a su presa. En términos de juego, el jugador sumará su Chakra en la tirada enfrentada para mantener la presa, esté utilizando el efecto apresador del Kage Kubi Shibari o no.

A instancias del Narrador, este Jutsu también podría permitir al usuario atar al objetivo a algún elemento, como un árbol, una barcaza o incluso colgarlo de un acantilado.

El jugador puede dejar de prestar atención a la presa y centrarse en otra cosa. Si así lo decide, la presa se mantendrá solo con un número de éxitos automáticos igual al Chakra del personaje, por lo que el objetivo lo tendrá relativamente más fácil para escapar. En cualquier caso, el Kage Yose tiene una autonomía de 10 minutos x el Chakra del creador. Luego las sombras se deshilarán.

Nombre: Kagemane Shuriken no Jutsu.

Requisitos: Ninpou Kage Nui.

Tipo: Suplementario

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El Nara puede "atar" su sombra a cualquier arma que lance al oponente. Si el arma golpea al oponente, el personaje automáticamente atrapa al objetivo en un Kage Mane no Jutsu. De todas maneras, el personaje debe realizar el pago en motas del Kage Mane no Jutsu cuando golpee al oponente.

Nombre: Kuchiyôse no Jutsu: Kage / Invocar Sombra.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Kage Kubi Shibari no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 8 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje forma unos sellos con las manos y utiliza su chakra para dar vida a las sombras de su alrededor y unir las en un único ser, una sombra exacta al personaje y que actuará en concordancia con el invocador.

La sombra utiliza la puntuación de Fuerza y Destreza, y Habilidades de su creador, pero con unos atributos mentales y sociales a 1.

Además, la sombra no cuenta con armadura, pero usa como atributo de Resistencia la Determinación x 2 del invocador.

La sombra siempre actuará con la iniciativa de su invocador, y este decide si antes o después de él. Podrá realizar acciones propias, y siempre contará con las mismas armas que lleve su invocador equipadas. La sombra no puede realizar jutsus. La vida de la sombra es igual Chakra del invocador X 5, y el fuego y los ataques que usen principalmente una fuente de luz poderosa hacen el doble de daño a la sombra. En cualquier momento, el personaje

puede aprovechar un ataque de cualquier tipo de la sombra para enlazar un Kage Mane. Si se realiza esta acción, no habrá coste de activación del Kage Mane, pero sí que habrá mantenimiento de la presa. Además, la invocación de la sombra desaparecerá.

CLAN SABAKU

El Clan Sabaku tiene unos orígenes inciertos, pero según los archivos del clan, tiene sus raíces en el Quinto Kazekage. No se sabe si los actuales miembros de Clan Sabaku son descendientes del antiguo Kazekage, si este tomó discípulos para transmitir sus conocimientos, o si un grupo de ninjas se organizaron para continuar su legado. Lo que sí se sabe es que el Clan Sabaku es uno de los clanes que menos miembros posee pero más respeto inspira.

Este respeto proviene por una parte por el supuesto origen del clan, y por otra por la naturaleza agresiva de los jutsus del clan, los cuales todo enemigo reconoce y lamenta al encontrarse con un Sabaku.

Los Sabaku mezclan chakra de elemento tierra y aire para poder manejar arena, el elemento en que se basan todos sus jutsus.

Todos los niños Sabaku nacen con doble afinidad elemental, a tierra y aire, y desde pequeños se les enseña los secretos de la arena y como utilizarla en su beneficio.

Suelen portar algún tipo de envase o calabaza (*hyōtan*) para almacenar arena y poder realizar sus jutsus en cualquier lugar. Generalmente, sus vestimentas suelen ser marrones y su pelo rojizo, dándoles el aspecto de un demonio del desierto.

El carácter de los Sabaku es realmente variado y depende del sujeto.

Bonos de Clan:

Control de la Arena: Los Sabaku reciben automáticamente el mérito de Doble Afinidad Elemental de Tierra y Aire, ya que todos sus jutsus se basan en la arena, elemento formado a partir de los dos anteriormente citados.

Por lo tanto, los Sabaku no pueden escoger ningún otro elemento en la creación de personaje ni pueden comprar el Mérito *Doble Afinidad Elemental*. Hay que tener en cuenta que sus jutsus serán débiles al fuego y fuertes contra agua.

Negados para el Taijutsu: En contraposición, a los Sabaku se les da muy mal todas las técnicas físicas en general. Son expertos en el combate a media y larga distancia, y nunca son enseñados en la doctrina del cuerpo a cuerpo, ni falta que les hace.

El personaje posee el Defecto de *Negado en Taijutsu*.

Técnicas Violentas: Por todos es conocido el poder de los Sabaku y la naturaleza violenta de sus técnicas. Un Sabaku siempre inspirará temor sobre los demás, haciendo que todo Sabaku posea el Defecto de *Perturbador*.



Técnicas Línea de Sangre:

Nombre: Control de la Arena

Requisitos: Clan Sabaku, Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje utiliza el chakra para manejar y moldear la arena a su antojo. Podrá atacar y defenderse con ella utilizando su Astucia + Percepción, también puede realizar maniobras avanzadas como engarros o barridos, pero no podrá realizar ninguna presa (para eso está Sabaku Kyu). La arena tiene un daño base en letal de Chakra x 3 del personaje.

Nombre: Arena Cargada de Chakra.

Requisitos: Ninjutsu 2, Control de la Arena.

Tipo: Reflejo.

Duración: Especial.

Coste: 10 motas, 1 mota por hora.

Efecto: El personaje mezcla su chakra con una cantidad de arena que tenga guardada y la endurece y limpia sus impurezas. Usada en combate, esta arena añade un +2 a todas las tiradas de defensa, y un +1 a tiradas de ataque. La primera vez que se utilice este jutsu sobre arena natural, el personaje gastará 10 motas de chakra para mezclarla con su chakra. Este proceso tarda varios turnos y el personaje puede llegar a tardar unos veinte minutos en el proceso, según la cantidad de arena a modificar. A partir de entonces, el personaje puede mantener la arena modificada gastando 1 mota cada hora, es decir, eliminando 1 mota de la cantidad de motas que el personaje regenera cada hora.

El Narrador ha de tener en cuenta que a medida que un personaje utiliza arena en un combate, una parte de esta se va perdiendo, por lo que el jugador debería "recargar" su depósito de arena modificada una vez a la semana, o más veces si ha combatido de manera bastante seguida.

Nombre: Suna Bunshin / Clon de Arena.

Requisitos: Control de la Arena.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas por copia.

Efecto: Es similar al bunshin corriente y tiene los mismos efectos, pero pueden llegar a recibir hasta 6 niveles de daño bruto y pueden realizar engarros con una reserva de dados igual al Chakra del usuario.

Nombre: Daisan no Me / Tercer Ojo.

Requisitos: Control de la Arena.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje crea un ojo hecho de arena, que puede utilizar para espiar objetivos y transmitirle la información. Gastando dos motas extra, puede disolver el ojo y hacer que los granos de arena se metan en el ojo de alguien, pudiendo ver lo que él ve.

Nombre: Suna no Yoroi / Armadura de Arena.

Requisitos: Ninjutsu 2, Control de la Arena.

Tipo: Simple.

Duración: Especial.

Coste: 6 motas, 2 motas por hora.

Efecto: El usuario de esta técnica recubre su cuerpo con una delgada capa de arena que absorberá gran cantidad de daño físico. La capa de arena añade el doble de la puntuación de Chakra del personaje a la absorción contundente, y el triple de esta a la absorción letal. Cada vez que un ataque provoque más niveles de daño en bruto que el valor de absorción de la armadura, se restarán dos puntos a los valores de absorción de la armadura. Esto se aplicará después de calcular el daño del ataque etc. Si alguna de las dos absorciones (letal o contundente) de la armadura, llega a cero, la capa de arena se rompe resquebrajándose en la zona del último golpe, hasta estallar en un montón de arena. El personaje puede gastar 1 mota por cada nivel de absorción de la armadura que desee regenerar. Esta acción se consideraría como un Jutsu de tipo Simple, por lo que consumirá un turno del personaje.

En adición, este jutsu puede dejarse activo permanentemente, con un coste de 2 motas por cada hora transcurrida.

Portar una capa de arena por todo el cuerpo provoca cierta fatiga en el cuerpo, ya que es mucho peso. Por lo tanto, el personaje restará 2 a su Destreza para el cálculo de su velocidad de movimiento por turno.

Nombre: Sabaku Kyū (Ataúd del Desierto)

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 2, Control de la Arena.

Tipo: Suplementario.

Duración: Hasta dejar de mantener.

Coste: 3 motas

Efecto: El personaje realiza una presa letal sobre su objetivo, utilizando la arena. El personaje puede realizar una presa sobre su oponente; realiza primero la tirada de ataque como si atacase con la arena de manera normal. Las reglas de este jutsu funcionan igual que las reglas de realización de Presas del Manual de Reglas, pero utilizando su Chakra x 2 como Atributo de Fuerza, y su Astucia + Percepción para cualquier tirada relativa a mantener la Presa. El personaje puede realizar presas localizadas a miembros específicos del objetivo, como brazos y piernas, pero con una penalización de -2 en la tirada de ataque. El daño realizado por la presa o por el uso de Sabaku Sōsō al realizar presas localizadas se divide entre dos, redondeando hacia arriba. Por cada punto en Chakra superior a 2, el personaje puede realizar una presa a un objetivo adicional, con el coste de 2 motas adicionales.

Nombre: Sabaku Sōsō (Funeral del Desierto)

Requisitos: Ninjutsu 3, Sabaku Kyū.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje utiliza la arena para apresarse al oponente en una presa mortal. Usando la arena cubre el cuerpo del oponente por completo inmovilizándolo y después aplastándolo bajo la presión de la arena. Para poder realizar este jutsu, el personaje tiene que tener a su objetivo previamente apresado con Sabaku Kyū. En alguno de los turnos posteriores al de la realización de la presa, el personaje paga el coste de este jutsu. El jutsu hará una cantidad de daño en letal igual al Chakra x 5 del personaje, pero la absorción letal del oponente se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) para el cálculo del daño. Sabaku Sōsō afecta a todas las presas activas, añadiendo 2 motas adicionales al coste del jutsu por cada una. Cualquier Sabaku Kyū activo sobre las víctimas de este Jutsu desaparece tras su uso.

Nombre: Brazo del Shukaku.

Requisitos: Ninjutsu 3, Control de la Arena.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje une la arena a una de sus extremidades imitando la forma del brazo de un demonio del desierto. Cuando el personaje realice un ataque de Jujutsu puede activar este jutsu para incrementar añadir su puntuación de Chakra x 2 a su Fuerza, y convertir de paso el ataque en letal.

Nombre: Suna Shigure / Lluvia de Arena.

Requisitos: Ninjutsu 3, Control de la Arena.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje invoca una gran cantidad de arena que eleva y lanza a su oponente como si de una ráfaga de shuriken se tratase.

El personaje realizará una cantidad de tiradas de ataque igual a su puntuación de Ninjutsu. Estos ataques se realizarán con Astucia + Percepción o con Destreza + Shurikenjutsu. Cada ataque afecta a todos los objetivos en un área de Chakra x 5 metros cuadrados por delante del personaje, y las víctimas pueden defenderse del ataque como de costumbre, pero tendrán una penalización de -2 a cualquier intento de esquivar. El daño base de cada ataque es de Chakra x 2 letal, al que se le sumarán los éxitos extra al atacar.

Nombre: Suna no Tate

Requisitos: Ninjutsu 3, Control de la Arena.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: Durante el resto de la escena, la arena protegerá al ninja de cualquier ataque, sea este consciente del ataque o no. La arena formará un escudo de arena protegiendo al personaje de cualquier ataque. El personaje tiene un pequeño control sobre ella, con el cual puede mejorar la defensa que esta ofrece.

Durante el resto de la escena, el personaje puede defenderse de cualquier ataque del que sea objetivo utilizando su reserva total de Astucia + Percepción. Cada defensa adicional que realice en ese mismo turno restará 2 dados a la tirada de defensa.

Nombre: Sabaku Rō / Prisión del Desierto.

Requisitos: Chakra 2, Suna no Tate.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 7 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje se recubre con su arena, formando una cúpula esférica que le protege de cualquier ataque, una defensa perfecta. La cúpula tiene una absorción de (Chakra x 5) en letal y contundente. Cada vez que un ataque supere el escudo y el personaje reciba daño,



este deberá realizar una tirada refleja de Determinación a una DF igual a la cantidad de niveles de daño recibidos. Si la falla, perderá la concentración y la esfera se deshará en un puñado de arena. El personaje no podrá realizar ninguna acción desde dentro de la prisión a no ser que tenga contacto visual con el exterior. Para ello, puede realizar Daisan no Me, o puede abrir una abertura en el escudo restando a la absorción de este 3C/3L. Aún así, no podrá salir de la esfera sin deshacerla. Puede utilizar la propia esfera para atacar hasta un rango máximo de 2 metros como si de un ataque realizado utilizando "Control de la Arena" se tratase.

Nombre: Gokusamaisō / Entierro de Prisión de Arena.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Prisión del Desierto.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje hace que la tierra debajo de un enemigo se hunda en forma de un remolino de arena, arrojando a su enemigo a una prisión de arena mortal. El personaje puede hundir unos 3 metros cuadrados de terreno por cada punto en Chakra que posea. Todos los afectados deberán realizar una tirada refleja de Destreza + Agilidad (si tienen movilidad) enfrentada a la Astucia + Percepción del Sabaku. Si los objetivos superan la tirada, se consiguen quitar de en medio a tiempo; si el Sabaku gana, estos se hunden en el remolino y serán víctimas de una presa equivalente a la descrita en Ryūsa Bakuryū, solo que el personaje no tendrá control sobre la presa, pero podrá realizar un Sabaku Taisō (pero no un Sabaku Sōsō).

Nombre: Ryūsa Bakuryū / Océano de Arena.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Prisión del Desierto.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje invoca una gran cantidad de arena y la lanza en avalancha contra sus enemigos, aplastándolos y hundiéndolos bajo toneladas de arena.

Funciona igual que Sabaku Kyū (Ataúd del Desierto), sólo que esta vez la tirada de ataque para acertar no existirá, sino que el objetivo deberá superar una DF 5. Se usará Chakra x 3 como Atributo de Fuerza, y cualquier tirada a realizar cada turno por la víctima para salir de la "presa" tendrá una DF 5. El ataque abarca un área de 200 metros por cada punto en Chakra, así que el personaje tendrá que tener en cuenta que este ataque puede afectar a sus aliados. El personaje no necesita concentrarse más después de realizar el jutsu, es decir, no necesita estar cada turno pendiente del jutsu, puede realizar otras acciones y el jutsu seguirá teniendo efecto, ya que estamos hablando de una masa inmensa de arena que no va a dejar de hacer presión sobre sus víctimas debido a su peso.

Nombre: Sabaku Taisō / Funeral Imperial del Desierto.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Océano de Arena.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje, después de utilizar el Ryūsa Bakuryū, aumenta la presión de la arena sobre sus víctimas, aplastándolas bajo el océano de arena. Funciona igual que el Sabaku Sōsō, sólo que afectará a todos los sepultados, sin aumentar el coste del jutsu, y la arena seguirá estando encima de sus víctimas al acabar el jutsu en vez de desvanecerse; es decir, la presa de Ryūsa Bakuryū seguirá activa. Este jutsu solo se puede realizar una vez por cada Océano de Arena realizado.

Nombre: Saikō Zettai Bōgyo: Shukaku no Tate / Defensa Total de Máxima Dureza: Escudo de Shukaku.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Sabaku Taisō.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: Crea una estatua de arena en frente del personaje, que contiene los minerales más duros del suelo donde esté luchando. Esta es la defensa definitiva del Clan Sabaku, y pocos han logrado derrotarla.

El personaje realiza una tirada de Astucia + Percepción enfrentada con la tirada de ataque del oponente para comprobar si le da tiempo a defenderse del ataque. A esta tirada le añade su chakra en forma de éxitos automáticos.

Si lo consigue, coloca la estatua entre él y el ataque. Esta tiene una absorción igual a 5 + el Chakra x 2 del personaje en letal y contundente.

Nombre: Saikō Zettai Hōgeki: Shukaku no Hōkō / Ofensiva Total: Lanza de Shukaku.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Sabaku Taisō.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: Crea una lanza de arena, que contiene los minerales más duros del suelo donde esté luchando.

Es el jutsu gemelo de Defensa Total, pero orientado al ataque. La lanza tiene un daño base igual a 5 + el Chakra x 2 del personaje del personaje. El personaje realizará una única tirada de ataque que podrá ser de Destreza + Kenjutsu o de Astucia + Percepción, a la que sumará el Chakra del personaje en cuestión de éxitos automáticos.

El personaje sumará los éxitos extra en la tirada de ataque al daño.

CLAN TENKOU

El clan Tenkou está formado por el grupo de ninjas que formó la Villa de la Luna y sus descendientes.

Los Tenkou son ninjas misteriosos, caracterizados por el azul intenso en el globo ocular de sus ojos, que son completamente azules. Se cree que este azul tiene alguna relación con la afinidad que tiene el clan Tenkou con la línea del tiempo, pues estos, no se sabe exactamente cómo, pueden controlar la percepción del tiempo de los que le rodean.

Los Tenkou suelen ir vestidos con una túnica de color acorde a su rama en el clan. También suelen ir equipados con su "Kagi", un arma con gran afinidad al Chakra que solo puede ser utilizada correctamente por un Tenkou. Cada Tenkou recibe su Kagi el día de su graduación en la Academia por parte de su Clan, y perder esta arma es un deshonor para un Tenkou.

Algunos Tenkou gustan de llevar relojes de arena atados a los brazos o incluso alguno que otro lleva un reloj de arena gigante a la espalda.

Hay dos ramas en el clan, de igual importancia y derechos.

La rama a la que pertenece un Tenkou se escoge según la estación en la que este nace.

Rama Blanca: Los que nacen en primavera o verano pertenecen a esta rama. Suelen ser algo más alegres que los de la Rama Negra. Se sabe que tienen una gran pasión por la velocidad y son bastante impetuosos. Los Tenkou de rama blanca suelen vestir ropajes de colores vivos y claros. Llevan el símbolo de una luna blanca en la frente.

Rama Negra: Los nacidos en otoño o en invierno pertenecen a esta rama. Suelen vestir colores apagados y oscuros. Se toman la vida con más calma, pero no por eso son lentos ni mucho menos, muchos ninjas quedan asombrados de su velocidad. Suelen ser algo más melancólicos que los de rama blanca, y les gusta dedicar un rato al día para poner en orden sus pensamientos. Llevan el símbolo de una luna negra en la frente.

Bonos de Clan:

Kagi: El arma imbuida que debería tener todo Tenkou es un arma con vida propia que suele adecuarse a la personalidad de su dueño. No hay dos Kagi iguales, ya que cuando un Tenkou recibe el suyo, éste muta la apariencia levemente, adecuándose a los gustos de su dueño. Un Kagi suele tener unos atributos de Complejidad: 0, Daño: +4L y Def: +1. Un jugador puede negociar con el Narrador cómo será su Kagi y qué atributos tendrá. Fuera de las manos de un Tenkou, el Kagi, según su personalidad, podría mellarse y



oxidarse, o incluso "morder" a su nuevo dueño. De cualquier manera, le será más que inútil a quien lo empuñe.

Arma Exclusiva: Los Tenkou se acostumbran tanto a combatir con su Kagi que se sienten incómodos empuñando otras armas. Comienzan a jugar con el Defecto *Arma Exclusiva*.

Técnicas Línea de sangre:

Nombre: Kagi no Kuwawaru / Vigorización del Kagi.

Requisitos: Clan Tenkou, Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje transmite cierta cantidad de chakra a su Kagi y activa su potencial. El personaje añadirá su Chakra al daño de su Kagi.

Nombre: Vigorización Avanzada del Kagi.

Requisitos: Vigorización del Bastón Tenkou, Taijutsu 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 5 motas.

Efecto: El personaje transmite una cantidad superior de chakra a su Bastón Tenkou y activa un mayor potencial.

El personaje ahora puede moldear el Kagi a placer, alargándolo, acortándolo o ensanchándolo a su gusto.

En términos de juego, sumará su Astucia a las tiradas de ataque y defensa del arma.

Narrativamente el bastón es ahora más útil si se tiene la imaginación adecuada. Se puede activar este jutsu teniendo activada la Vigorización Básica gastando 2 motas extra.

Nombre: Kagi Dual.

Requisitos: Vigorización Avanzada del Kagi, Taijutsu 3.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El Kagi se divide en dos, uno en cada mano. Al golpear con dos armas a la vez y ser afín a ellas, el personaje, en vez de tener un penalizador de -2 a las acciones múltiples, tendrá un -1, pero solo a aquellas que conlleven atacar o bloquear con el Kagi. Por lo demás, el Kagi conserva todas las propiedades que tuviese si fuese una única pieza de Kagi.

Nombre: Vigorización Definitiva del Kagi.

Requisitos: Chakra 3, Vigorización Avanzada del Kagi, Taijutsu 4.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje tiene el control definitivo sobre su Kagi. Puede ordenar al bastón que tome formas afiladas, saque cuchillas, adquiera la forma de una lanza, etc. En términos de juego, el arma es mucho más mortífera, por lo que el personaje dobla el bono de Chakra que otorga al daño del arma. Además, narrativamente el bastón puede ser ahora más útil, si el jugador tiene la imaginación adecuada. Se puede activar este jutsu teniendo activada la Vigorización Avanzada gastando 1 mota extra y 1 punto de Determinación.

Nombre: Anshin Nagaida no Jutsu / Flujo Tranquilo del Tiempo.

Requisitos: Clan Tenkou, Chakra 2, Genjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas +2 por objetivo adicional.

Efecto: El personaje lanza una ilusión a otro personaje y relentece sus sentidos. Los movimientos de este serán más lentos por lo que tendrá una penalización a todas sus acciones igual a la puntuación de Chakra del personaje, y su velocidad de movimiento bajará a la mitad. La víctima no percibirá ningún cambio, salvo que el mundo a su alrededor se mueve mucho más rápido. Puede afectar a un objetivo más por cada 2 motas extra que se invierta en el jutsu. El número máximo de personas a afectar es igual a la puntuación en Genjutsu del personaje. Trata a este jutsu como si fuera una ilusión pero añádele un dado a la dificultad para detectar la ilusión.

Nombre: Sokudo Karada no Jutsu / Acelerón Corporal

Requisitos: Clan Tenkou, Chakra 2, Genjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje mezcla el chakra de su entorno con su cuerpo, y le parecerá que lo que le rodea va a cámara lenta, pudiendo tener más tiempo para pensarse sus acciones. El personaje sumará su puntuación de Chakra a su Destreza durante el resto de la escena.

Nombre: Agarimi aida no jutsu / Dotación de Tiempo.

Requisitos: Sokudo karada no jutsu, Genjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas, +1 por persona afectada por el jutsu.

Efecto: El personaje puede otorgar los efectos del Acelerón Corporal a tantos personajes como puntos tenga en Chakra. No se incluye a él mismo en el jutsu, por lo que deberá realizar el acelerón corporal para gozar él mismo de los efectos del jutsu. La bonificación a la Destreza dependerá de la puntuación de Chakra que tenga cada personaje. Los objetivos deben estar a menos de 4 metros del Tenkou.

Nombre: Ataimu Shuriken / Shurikens Atemporales.

Requisitos: Clan Tenkou, Chakra 2, Genjutsu 1.

Tipo: Suplementaria.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por cada -1.

Efecto: El personaje influye chakra a los shurikens de tal manera que varían su velocidad durante el transcurso de su trayectoria, haciéndolos impredecibles para el oponente.

El personaje realiza una tirada de ataque con Shurikenjutsu normal, pero por cada mota gastada, el objetivo tendrá un -1 a la tirada de esquivar o bloqueo contra este ataque. El personaje puede gastar un máximo de motas igual a su puntuación en Shurikenjutsu.

Nombre: Shokukai no jutsu / Jutsu de la 2ª Oportunidad.

Requisitos: Acelerón corporal, Genjutsu 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por dado con 10.

Efecto: El personaje puede, en el momento de herir a su enemigo, congelar el tiempo para buscar la mejor posición del golpe. Cuando en la tirada de daño salga un 10, se puede gastar una mota para tirar un dado extra.

Nombre: Aidamon no jutsu / Escudo Temporal.

Requisitos: Jutsu de la 2ª oportunidad, Genjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje crea un escudo con los flujos del tiempo que se forma a su alrededor.

Este distorsiona el momento en que un golpe va a golpear al personaje, modificando su trayectoria.

En mecánica de juego, cuando se realiza una tirada de ataque al personaje, este puede volver a tirar tantos éxitos del objetivo como su puntuación en Chakra. Es decir, si el atacante ataca y consigue 4 éxitos para golpear, el personaje puede relanzar dos de los dados que han sido éxitos para, con suerte, modificar la tirada y no sean éxitos. Hay que tener en cuenta que a veces esto es un arma de doble filo, ya que un éxito relanzado podría convertirse en un 0, dando la posibilidad al oponente de realizar un crítico.

Nombre: Sokuriki / Rito de Velocidad.

Requisitos: Acelerón corporal, Genjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Chakra del creador del ritual x 5 en horas.

Coste: 8 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje dibuja varios símbolos en el suelo y en su cara. Durante 20 minutos permanecerá en un trance de meditación, al final del cuál recibirá una concepción mejorada de su alrededor. Verá durante varias horas su entorno con velocidad disminuida y el personaje sumará su Chakra a su Destreza. Este jutsu no puede ser combinado con aceleración corporal. La utilidad de este jutsu respecto al Acelerón Corporal radica en la duración de este.

Nombre: Kumi to Sokuriki / Ritual de Velocidad en Grupo.

Requisitos: Chakra 3, Ritual de Velocidad, Genjutsu 4.

Tipo: Simple.

Duración: Chakra del creador del ritual X 5 en horas.

Coste: 8 motas, +2 por persona afectada, 2 Determinación.

Efecto: Tiene el mismo efecto que el Rito de Velocidad, pero el personaje puede incluir a otros sujetos dentro del ritual (tantos como su puntuación en Chakra) para que reciban también los beneficios del ritual. Cada persona utiliza su propio Chakra para calcular la bonificación a la Destreza que proporciona el jutsu.

Nombre: Go Shunkan no Mai / Danza de los Cinco Segundos.

Requisitos: Acelerón corporal, Genjutsu 3.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje se coloca en una posición agazapada y cierra los ojos. Entonces, utiliza el chakra para ralentecer enormemente el tiempo y moverse de forma vertiginosa.

Al inicio del turno del jugador, este especifica que su personaje usa la danza de los 5 segundos, y gasta el chakra pertinente. Durante el resto del turno el personaje podrá hacer un número de acciones sin penalizadores igual a su Chakra.

Nombre: Hitotsu Shunkan no Mai / Danza del Único Segundo.

Requisitos: Chakra 3, Danza de los Cinco Segundos, Genjutsu 4.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje se coloca en una posición agazapada y cierra los ojos. Esta vez, el tiempo se congela totalmente. El personaje hará una tirada enfrentada de Determinación contra su objetivo, aunque el jugador sumará su Chakra a la tirada.

Si el personaje gana la tirada enfrentada, hará un número de ataques contra su objetivo igual a su puntuación en Destreza, pero este tendrá una penalización a sus tiradas de defensa igual al Genjutsu del Tenkou, ya que estará parcialmente congelado (temporalmente hablando).

Nombre: Aida nami no jutsu / Disparo de ondas temporales.

Requisitos: Vigorización Avanzada del Kagi, Genjutsu 3.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje enfoca su Chakra en el Kagi y lanza varias ondas de chakra a sus enemigos.

El personaje realiza una tirada de ataque con la Habilidad con la que blanda su arma. El disparo de la onda temporal hace un daño letal igual al daño del Kagi + éxitos extra, y el ataque ignora la mitad de la absorción Letal del objetivo.

Nombre: Kage no Tsuki / La Sombra de la Luna.

Requisitos: Chakra 3, Acelerón corporal o Ritual de Velocidad Activado.

Tipo: Reflejo.

Duración: Hasta el siguiente turno.

Coste: 6 Motas, 1 Determinación.

Efecto: El jugador comienza a hacer girar el Kagi delante de él de una manera vertiginosa, formando siluetas con el chakra. Esta técnica se basa en determinar la fuerza y el tipo de ataque del oponente y usarlo en su contra. La técnica es considerada como una de las más complejas y hermosas por cómo fluye el Chakra por el Tenkou, y en cada uno de los movimientos circulares ocupados para el bloqueo y contraataque. La leyenda dice que quienes han podido ver con detenimiento la técnica ven que la forma del Chakra y la terminación de los movimientos crean una Luna Llena.

En mecánica de juego, hasta el siguiente turno del personaje, cada vez que sea víctima de un ataque, puede realizar una tirada refleja para bloquearlo, y luego puede realizar una tirada refleja de ataque con su Kagi utilizando toda su reserva de dados.

Nombre: Owari Utsukoto no Aida / Combo del fin del tiempo.

Requisitos: Chakra 4, Danza del único segundo, Genjutsu 5.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 12 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje golpea con su vara en el pecho de su objetivo imponiéndole una ilusión que hará que el tiempo se pare para él. Entonces, el personaje realizará una serie impresionante de combos que dejarán al oponente seguramente fuera de combate. El personaje y el objetivo realizarán una tirada enfrentada de Determinación en la cual el atacante suma su Chakra. Si el personaje gana la tirada enfrentada, este podrá realizar una cantidad de ataques sin penalizadores igual a su puntuación en Destreza. El objetivo no podrá defenderse de ninguna manera.

Nombre: Tiempo Infinito.

Requisitos: Kage no Tsuki, Genjutsu 4.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: Dicen los que ven este Jutsu que han combatido contra un Uchiha, por la descripción que dan de él. El Tenkou fija sus ojos completamente azules en su objetivo y le sume en una ilusión. Ésta no dura más de cinco segundos, pero la víctima estará sumida en una dimensión paralela y atemporal, donde permanecerá durante días.

En términos de juego, el personaje primero debe captar los ojos del oponente. Esto puede hacerlo mediante una tirada de Astucia + Percepción enfrentada a la Inteligencia + Percepción del objetivo. Si este no conoce este Jutsu, aplicará un -2 a su tirada.

El objetivo se sumirá en la ilusión, y cuando salga de ella caerá víctima del agotamiento. Realizará una tirada de Resistencia + Vigor a una DF igual al Chakra del personaje. Si no la supera, caerá inconsciente y tardará horas en volver a levantarse. Si la supera, aplicará un -4 a todas sus acciones durante un número de turnos igual a la puntuación en Genjutsu del Tenkou. Estará demasiado desorientado para "acordarse" de cómo iba el transcurso del combate cuando acabó dentro del Jutsu.

CLAN TZUKIE

El Clan Tzukie es originario del País de la Nieve, pero a lo largo de los años se ha ido extendiendo por todo el territorio, teniendo presencia en las diferentes Aldeas Ocultas.

Los Tzukie son ninjas especializados en el elemento Hielo, y todos pueden controlar el elemento Agua y Aire para poder formar Hielo.

No se sabe mucho sobre sus tradiciones, pero suelen vestir prendas que les cubren gran parte del cuerpo (o como mínimo abrigan bastante) y suelen vestir colores fríos, como el azul o el blanco.

La característica más destacable de un Tzukie son sus ojos, que son el sello característico de su Clan. Cuando utilizan Yuki no Me, sus ojos se vuelven completamente blancos, con tonos azulados, dándoles la apariencia de haber quedado congelados.

Bonos de Clan:

Control del Hielo: Los Tzukie reciben automáticamente el mérito de *Doble Afinidad Elemental de Agua y Aire*, ya que todos sus jutsus se basan en el Hielo, elemento formado a partir de los dos anteriormente citados.

Por lo tanto, los Tzukie no pueden escoger ningún otro elemento en la creación de personaje ni pueden comprar el Mérito *Doble Afinidad Elemental*. Hay que tener en cuenta que sus jutsus serán débiles a la Tierra y fuertes contra Relámpago.

Resistencia al Frío: Los Tzukie son extremadamente resistentes al frío y suman 2 dados a cualquier tirada de Resistencia + Vigor para resistir temperaturas extremas.

Técnicas Línea de sangre:

Nombre: Yuki no Me / Ojos de Hielo.

Requisitos: Clan Tzukie, Chakra 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas, 1 por turno.

Efecto: Cuando utiliza Yuki no Me, los ojos del Tzukie se vuelven de un blanco azulado, y cobran la textura del hielo. El personaje verá su mundo parcialmente congelado, con una lentitud considerable, lo que le permite reaccionar contra sus enemigos.

En términos de juego, el personaje sumará su puntuación de Chakra a la iniciativa, y obtendrá un bono de +1 a cualquier tirada de combate. Es necesario utilizar Yuki no Me para realizar las demás técnicas del clan.



Nombre: Hyouton no Tate / Escudo de Hielo.

Requisitos: Clan Tzukie, Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por 2 dados.

Efecto: El Tzukie, para defenderse de un ataque que puede prever, puede formar unos pequeños escudos con las palmas de sus manos. Cuando realice una tirada de bloqueo con Jujutsu, el personaje puede gastar 1 mota para conseguir 2 dados extra en la tirada de defensa. Puede gastar un máximo de motas en este Jutsu igual a su puntuación en Chakra.

Nombre: Kōri Fuyuu / Hielo Flotante.

Requisitos: Clan Tzukie, Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 1 mota por 2 dados.

Efecto: El Tzukie forma un disco de hielo que flota en el aire y le permite desplazarse por encima del nivel del suelo.

Nombre: Hyouton Bunshin no Jutsu / Clon de Hielo.

Requisitos: Clan Tzukie, Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El Tzukie crea varias copias de sí mismo, de naturaleza helada, que al ser destruidas estallan en forma de púas heladas hacia todas direcciones. Este Jutsu funciona igual que el Bunshin normal, pero cuando se destruye un clon, este estalla y daña a los que

estén más próximos a él, provocando un ataque con una reserva de dados igual al Chakra x 2 del personaje, con un daño de 4L. El personaje puede hacer tantos Bunshin como puntuación en Chakra x 2 tenga. Cada Bunshin extra cuesta 2 motas extra.

Nombre: Subarashii Hyouton / Gran Congelación.

Requisitos: Clan Tzukie, Chakra 2, Ninjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje realiza unos sellos y alrededor de él el suelo se hiela, convirtiendo el suelo en una superficie altamente inestable. El rango de este Jutsu es igual al Chakra x 4 del personaje en metros cuadrados. Todo aquel que circule por ahí en una cantidad de turnos igual a la puntuación en Ninjutsu del personaje, deberá realizar una tirada de Destreza + Agilidad a DF 3 o caerá al suelo. Este Jutsu también permite al personaje saber la posición de sus enemigos dentro del área congelada.

Nombre: Hyouton no Kabe / Pared de Hielo.

Requisitos: Clan Tzukie, Ninjutsu 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: Una pared de hielo surge del suelo bloqueando un ataque. El personaje podrá realizar una tirada de Astucia + Percepción con toda su reserva de dados para defenderse de un ataque que pueda prever. También puede utilizar este Jutsu para construir una pared temporal para bloquear una entrada o darle cualquier uso que al personaje se le ocurra. La pared durará un buen rato, según las condiciones ambientales y, si se le da este uso, tendrá una absorción de 3C/6L, con una cantidad de niveles de salud igual al Chakra del creador x 5.

Nombre: Tameiki / Suspiro.

Requisitos: Clan Tzukie, Chakra 2, Ninjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje expira una bocanada de aire helado, lleno de partículas heladas. Cualquier delante del personaje en un radio de Chakra x 3 metros cuadrados inhalará este aire. La víctima sufrirá un gran malestar recorriéndole el esófago y acabando en los pulmones. Realizará una tirada de Resistencia + Vigor a una DF 3. Si no la supera, poseerá una penalización de -2 a todas sus acciones. Cada turno, la víctima tendrá derecho a otra tirada para ver si su cuerpo disuelve y mitiga las partículas de hielo.

Nombre: Nakami Tameiki / Suspiro Interior.

Requisitos: Clan Tzukie, Chakra 2, Ninjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje debe de haber realizado Tameiki sobre algún objetivo. El turno siguiente, si el objetivo aún es víctima de Tameiki, el personaje puede utilizar Nakami Tameiki. Las partículas de hielo que la víctima

absorbió se solidifican, clavándose en los órganos internos de este. Este jutsu afecta a todas las víctimas afectadas por Tameiki, y provoca una cantidad de daño igual al Chakra x 3 del personaje en letal, solamente absorbibles con la Resistencia del objetivo.

Nombre: Garasu Shigure / Lluvia de Cristal.

Requisitos: Ninjutsu 3, Gran Congelación.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje invoca una gran cantidad de agua que se eleva y se lanza hacia el oponente, convirtiéndose por el camino en hielo y formando una lluvia de trozos diminutos de hielo afilados.

El personaje realizará una cantidad de tiradas de ataque igual a su puntuación de Ninjutsu. Estos ataques se realizarán con Astucia + Percepción o con Destreza + Shurikenjutsu. Cada ataque afecta a todos los objetivos en un área de Chakra x 5 metros cuadrados por delante del personaje, y las víctimas pueden defenderse del ataque como de costumbre, pero tendrán una penalización de -2 a cualquier intento de esquivar. El daño base de cada ataque es de Chakra x 2 letal, al que se le sumarán los éxitos extra al atacar.

Nombre: Garasu no Dokubo / Celda de Cristal.

Requisitos: Garasu Shigure.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas.

Efecto: La humedad del aire que rodea al objetivo se condensa y solidifica, formando una capa de hielo que apresa al objetivo. Funciona como una presa. El personaje utiliza como tirada de ataque su Astucia + Percepción, y su Chakra x 3 como atributo de Fuerza. Además, si el ataque acierta pero el objetivo consigue escapar de la presa en alguno de los turnos subsiguientes, tendrá una penalización igual al Chakra del Tzukie a todas sus acciones durante el turno en el que ha escapado debido al congelamiento y a la escarcha que rodea su cuerpo.

Nombre: Kōri Kyū / Ataúd de Hielo.

Requisitos: Garasu no Dokubo.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: Este jutsu se puede realizar contra una víctima encerrada en un Garasu no Dokubo. El hielo que mantiene atrapado a la víctima revienta debido a la presión y los restos del hielo se clavan en el objetivo. El ataque realiza un daño igual al Chakra x 5 del personaje en letal, y reduce a la mitad la absorción de la víctima. El Garasu no Dokubo desaparece tras el uso de este Jutsu, ya que la Celda ha reventado, pero la penalización de dados al resto de acciones de la víctima en su siguiente turno se mantiene.

Nombre: Kōri No Muya / Bola de Hielo.

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 3, Hyouton no Tate.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: Durante el resto de la escena, una bola de hielo girará alrededor del personaje, protegiéndole de los ataques enemigos. Durante el resto de la escena, el personaje podrá defenderse de cualquier ataque de manera refleja realizando una tirada de Astucia + Percepción con toda su reserva de dados.

Nombre: Kōri no Tsuya / Destello de Hielo.

Requisitos: Clan Tzukie, Genjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas, +2 por objetivo adicional.

Efecto: Si el personaje utiliza este Jutsu sobre un objetivo, este verá varias copias idénticas del Tzukie, como reflejos en un espejo de hielo. El personaje elige un objetivo para este Genjutsu, y la víctima deberá realizar una tirada de Voluntad a una DF igual a la puntuación de Chakra del atacante. Si no la pasa, durante el resto de la escena (o hasta que deshaga la ilusión), la víctima tendrá un penalizador de -2 a toda acción contra el Tzukie, pero esta penalización incrementará en uno por cada éxito que le haya faltado al personaje para superar la tirada de Voluntad. Este Jutsu puede afectar a un objetivo adicional por cada 2 motas extra que se añadan, con un máximo de objetivos igual a la puntuación en Chakra del personaje.

Nombre: Fuyu no Hana / Flor de Invierno.

Requisitos: Chakra 3, Kōri no Tsuya, Genjutsu 4.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El objetivo de este Jutsu creará que su cuerpo se comienza a convertir en hielo y va despedazándose sin remedio, provocándole un terror inmenso.

La víctima de este Genjutsu deberá realizar una tirada de Voluntad con una DF igual a la puntuación de Chakra del atacante. Si la falla, no podrá realizar acción alguna durante el resto del turno, ya que estará perdido en sus pesadillas heladas. Al inicio de cada ronda, la víctima tendrá derecho a una nueva tirada. No podrá salir de la ilusión hasta superar la tirada o que la ilusión se deshaga de alguna manera. Cada vez que el personaje realice una pifia en la tirada de Voluntad, perderá un punto de Determinación.

Nombre: Hyouton: Go Kabe / Los Cinco Pilares de Hielo.

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Garasu no Dokubo.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 7 motas, 1 Determinación.

Efecto: Del suelo surgen cinco pilares de hielo que forman una estructura cerrada, sellando una zona.

El personaje puede utilizar este Jutsu para aislar una zona de combate del exterior o para

encerrar a varias víctimas. La estructura tiene una absorción de 16L/12C, y una cantidad de niveles de salud igual a la puntuación de Chakra del invocador x 6. El personaje puede invocar suspiro a través de las paredes de Los Cinco Pilares.

Nombre: Kōri No Mori / Bosque de Hielo.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Garasu no Dokubo.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo / Una escena.

Coste: 8 motas, 2 Determinación.

Efecto: Técnica definitiva de los Tzukie. El personaje invoca un bosque de cuchillas de hielo, que surgen de todas las superficies cercanas en un radio de cientos de metros. Las estalagmitas y estalactitas de hielo atravesarán todo lo que encuentren por medio.

No hay tirada de ataque. Cualquier objetivo en la zona debe intentar realizar una tirada de esquivar o bloquear a una DF igual al Chakra x 2 del Tzukie. El ataque hace un daño base de 12L. Se puede esquivar de manera normal, pero solo podrá bloquearse con el uso de Jutsus.

Nombre: Kōri No Tamashi / Alma de Hielo.

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Genjutsu 3, Kōri No Mori.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 8 motas, 2 Determinación.

Efecto: La técnica más secreta de los Tzukie, una que solo un puñado de ellos ha conseguido aprender a lo largo de los siglos. El personaje que utilice esta técnica verá como dos alas de hielo surgen de su espalda, y sus extremidades se congelan con un recubrimiento de hielo. Le salen púas heladas de las extremidades, y le surge una cola también helada.

El personaje sumará su puntuación de Chakra a su Destreza, y podrá realizar tantas acciones por turno sin penalizadores como su puntuación en Chakra. Si ataca desarmado, sus ataques harán un daño base de 5L.

El personaje podrá volar, y sumará su Chakra x 2 a sus absorciones letal y contundente.

CLAN UCHIHA

El Clan Uchiha siempre ha sido uno de los más importantes de la Villa de Konoha. Sus comienzos son inciertos, pero se dice que son parientes cercanos de los Hyuuga, y sus orígenes están llenos de historias de "Oni" (demonios) y de dramas. Hubo una etapa en la historia en la que el clan Uchiha por poco desaparece, pero ha ido restituyéndose y en la actualidad tiene muchos miembros entre sus filas.

El Sharingan:

Los Uchiha son famosos por su técnica línea de sangre, el "sharingan". Se cree que el Sharingan es un descendiente del Byakugan de los Hyuuga, pese a que dota al usuario de habilidades totalmente distintas.

La principal habilidad del Sharingan es la de memorizar toda técnica que este vea. Puede memorizar técnicas de ninjutsu, genjutsu y taijutsu con una precisión perfecta, permitiendo al usuario utilizar éstas técnicas como suyas. Por otra parte, para poder realizar un jutsu aprendido a la perfección, se requiere tener el nivel de habilidad necesario para ser capaz de realizarlo.

El Sharingan no puede copiar jutsus de línea de sangre, ya que el portador del Sharingan no posee el mismo código genético que el de un portador de cierta línea de sangre. Adicionalmente, no se puede invocar a una criatura con la cual no se ha firmado un contrato previamente.

El sharingan dota además de una gran percepción, permitiéndole detectar movimientos a gran velocidad e incluso predecirlos, pero esta habilidad depende en gran parte del nivel y habilidad del usuario.

Un Sharingan completamente evolucionado puede detectar a los oponentes más rápidos, incluso si el portador no puede moverse a la misma velocidad que ellos.

También permite ver a través de genjutsu, aunque no con tanta perfección como el Byakugan. Depende en gran parte del nivel del usuario.

Finalmente, el Sharingan es capaz de un único tipo de hipnosis que se basa en inducir pensamientos y acciones al oponente. Utilizado en conjunción con las habilidades antes descritas, esto permite al Uchiha repetir perfectamente los movimientos del oponente, como si de un espejo se tratase, pareciendo como si el Uchiha pudiese predecir el futuro. Permite también otras formas de hipnosis, como poner a alguien a dormir o transmitir recuerdos a otra persona.



El Sharingan no es un poder innato del Uchiha, sino que suele aparecer cuando el usuario se ve envuelto en una situación en la que pelagra su vida, donde el poder del Sharingan puede salvarle.

Después del primer uso, el Uchiha puede utilizar el Sharingan a conciencia.

El poder del Sharingan está especificado según el número de "tomoe" (símbolos en forma de coma) en el ojo del Uchiha, conocido como el "Sello Tomoe". Por lo tanto, es común que dos Uchiha tengan una cantidad diferente de Tomoe en el ojo, o que la cantidad de tomoe de un Uchiha varíe de un ojo al otro.

Cuando el Sharingan despierta de manera innata, es común que aparezca un tomoe en un ojo, y dos tomes en el otro. Después del primer uso regular, aparece el segundo tomoe en el primer ojo.

Un Sharingan maduro tiene tres tomoe en cada ojo.

Es posible trasplantar un Sharingan a otra persona, pero con el consecuente de que no funcionará tan bien como en el cuerpo de un Uchiha original, provocando agotamiento cuando se usa prolongadamente, y su uso extendido causaría el desmayo.

El uso del Sharingan requiere del uso de chakra constantemente, pero en una cantidad tan insignificante que a los Uchiha no les preocupa para nada.

Mangekyō Sharingan:

El Mangekyō Sharingan, literalmente "El Caleidoscopio Sharingan", es la forma superior del Sharingan.

El Mangekyō Sharingan se diferencia del Sharingan normal principalmente por su apariencia.

A diferencia del Sharingan, la apariencia de este varía según su usuario, sin tener nada que ver con el nivel de poder de este.

También se cree que el uso prolongado del Mangekyō Sharingan deteriora la vista normal del usuario.

Sobre los requisitos para conseguir este poderoso jutsu poco se sabe:

"Aquellos que tienen el potencial para obtenerlo deben hacer un gran sacrificio" – dijo cierto ninja.

Bonos de Clan:

Afinidad Obligatoria: Los Uchiha solo pueden ser afines al Fuego. Aún así, pueden adquirir Doble Afinidad Elemental para poder especializarse en otro elemento.

Fuego en la Sangre: Como ya se ha dicho, los Uchiha son especialmente afines al Fuego, lo que les hace realmente diestros en los Jutsus relacionados con este elemento. Ganan automáticamente el Mérito *Potencial Elemental: Fuego*. Los bonos de *Potencial Elemental: Fuego* no afectan a los Jutsus de Clan.

Orígenes Oscuros: A lo largo de la historia, desde sus inicios y durante el transcurso de las generaciones, los Uchiha siempre han estado relacionados con historias oscuras, tramas sangrientas, traiciones y matanzas. Los secretos del clan están muy bien escondidos y cualquier persona ajena al clan no debería conocerlos, quizá incluso debiendo matar a cualquier curioso que a donde demasiado en la cuestión. El personaje posee el Defecto *Secreto* de nivel 3, y deberá actuar consecuente a ello si no quiere represalias por parte de su clan.

Técnicas línea de sangre:

Nombre: Sharingan 1r nivel

Requisitos: Clan Uchiha, Chakra 2, Especial.

Tipo: Reflejo.

Duración: Hasta que el jugador lo anule o no pueda pagar el coste.

Coste: 3 motas para activarlo, 1 por turno.

Efecto: Para poder adquirir el Sharingan de 1r nivel, el personaje debe encontrarse en una situación de vida o muerte, a discreción del Narrador.

El personaje activa su Sharingan. Puede reconocer cualquier técnica ilusoria, copias, etc... El personaje sumará un dado a cualquier tirada de Astucia + Percepción o Inteligencia + Percepción que tenga que ver con la vista. Sumará también 2 puntos a su iniciativa, y tendrá una bonificación de un dado extra a cualquier tirada de ataque, bloqueo o esquiva, y en las que se requiera una tirada para acertar

al objetivo. Podrá también copiar cualquier técnica que vea, con un coste de 3

Determinación. Por último, el personaje obtiene una bonificación de un dado en las tiradas de ataque con Genjutsu y de resistencia contra éstos.

Nota: Cuando un personaje gasta los 3 puntos de Determinación para memorizar un jutsu que ha visto, podrá "comprar" el jutsu como si de cualquier otro jutsu se tratara pero gastando solo 5 EXP. El pago de EXP puede hacerlo en cualquier momento después de haber copiado el Jutsu. El personaje deberá cumplir los requisitos de Chakra y Habilidades del Jutsu. Si no posee el Nivel de Jutsu adecuado, en el momento de utilizar el Jutsu gastará el doble de motas para activarlo (además de otros efectos si el Narrador así lo dicta).

Nombre: Sharingan 2º nivel

Requisitos: Chakra 3, Sharingan 1r nivel.

Tipo: Reflejo

Duración: Hasta que el jugador lo anule o no pueda pagar el coste.

Coste: 5 motas para activarlo, 2 por turno.

Efecto: Tiene los mismos efectos que el Sharingan de nivel 1, pero tendrá un bono de 3 puntos a la iniciativa, y un +3 en vez de un +1 en cualquier tirada de ataque, bloqueo o esquiva, y en las que se requiera una tirada para acertar al objetivo. La bonificación a la percepción pasará a ser de dos dados, y la de los Genjutsu pasa a ser de +2.

El personaje puede activar este Sharingan teniendo activado el de nivel 1 con antelación con el gasto de 2 motas, y gastando una mota extra por turno.

Nombre: Mangekyō Sharingan / Caleidoscopio Sharingan.

Requisitos: Chakra 4, Sharingan 2º nivel, Especial.

Tipo: Reflejo

Duración: Hasta que el jugador lo anule o no pueda pagar el coste.

Coste: 7 motas para activarlo, 3 por turno

Efecto: Para poder adquirir este Sharingan, el requisito es la muerte del ser más próximo a uno mismo.

Las ventajas de este Sharingan son las mismas que el de nivel 2 pero con algunas diferencias. Se dobla el bono del personaje a la iniciativa. También tendrá un +5 en cualquier tirada de ataque, bloqueo o esquiva, y en las que se requiera una tirada para acertar al objetivo. El bono a los Genjutsu pasa a ser de +3.

El usuario del Mangekyō Sharingan puede transferir todos sus Dōjutsu a otro Uchiha. Si así lo hace, perderá todos los Jutsus de su Clan, incluyendo su Sharingan.

Al inicio de cada turno, el personaje realiza una tirada refleja de Resistencia + Vigor con una DF inicial de 1, debido a la fatiga que le provoca el jutsu. Cada turno la dificultad se incrementa en 1, y cada vez que falle adquirirá un penalizador a toda actividad física de -2. Estos penalizadores se recuperan a una velocidad de un -1 cada 5 minutos de descanso.

Si el Sharingan de nivel 2 está activo, con el gasto de 2 motas, y gastando una mota extra por turno, podrá activar el Mangekyō.

Nombre: Triple Molino Sharingan
Requisitos: Clan Uchiha, Chakra 2, Ninjutsu 1.
Tipo: Simple
Duración: Instantáneo.
Coste: 4 motas.
Efecto: El personaje usa el Triple Molino Sharingan para encerrar a su oponente entre 3 hilos con shuriken atadas al final. Después quema los hilos, encerrando al oponente en llamas. El personaje debe de tener a mano dos shuriken y un kunai para la realización de este jutsu.
El jugador realiza una tirada Destreza + Shurikenjutsu, la cual será la tirada de ataque; el objetivo tiene un -3 a su tirada de defensa. Si el ataque resulta, el objetivo se verá atrapado y recibirá el ataque completo. Se calcula el daño que haría el ataque del kunai y el personaje tiene derecho a una tirada de Astucia + Percepción para lanzar una bocanada de fuego al objetivo que produce un daño base letal igual al Chakra x 2 del personaje. Los dos daños han de absorberse por separado, y el segundo ataque no puede esquivarse a no ser que se utilice un Jutsu.

Nombre: Tsukuyomi / Técnica de la Luna Roja.
Requisitos: Chakra 4, Genjutsu 5, Mangekyō Sharingan activado.
Tipo: Acción.
Duración: Instantáneo
Coste: 8 motas, 3 Determinación.
Efecto: El Uchiha gasta una acción para intentar hacer contacto visual con los ojos del oponente, el cual será inmerso en un mundo ilusorio totalmente controlado por el Uchiha. Este puede hacer revivir al objetivo las peores escenas de su vida, o simplemente torturarlo durante lo que al objetivo le parecen días. El personaje realiza una tirada de "ataque" de Astucia + Percepción, para "mirar" a los ojos del objetivo. El objetivo tiene derecho a una tirada de Inteligencia + Percepción para esquivar el jutsu en el caso de que tuviera constancia del peligro de mirar a los ojos a un usuario del Mangekyō Sharingan. Si el objetivo no sabe nada sobre el Mangekyō Sharingan y este jutsu, no tendrá derecho a una tirada de defensa. Si funciona, el jugador realiza una tirada enfrentada de su Determinación contra la del oponente, a la que añade su Chakra en forma de éxitos automáticos a su favor. Cada éxito conseguido por encima del oponente en la tirada es un punto de Determinación que el objetivo pierde. Esto simbolizará la cordura perdida. Si la Determinación del objetivo llega a cero, caerá desmayado. Si consigue seguir en pie tendrá varias penalizaciones durante los siguientes turnos:
1º turno: -4 a todas sus reservas
2º turno: -3 a todas sus reservas
4º turno: -2 a todas sus reservas
6º turno: -1 a todas sus reservas
Varias horas de reposo: normal.
Si se falla al "acertar" al objetivo con este jutsu, el personaje no pierde ninguna mota ni Determinación.
Este jutsu solo se puede intentar realizar una vez por turno.

Nombre: Amaterasu.
Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Mangekyō Sharingan activado.
Tipo: Simple.
Duración: Instantáneo
Coste: 8 motas, 3 Determinación.
Efecto: El Uchiha crea una llamarada de llamas negras formadas de chakra. Este chakra es especialmente poderoso, hasta tal punto que se dice que las llamas arden 7 días y 7 noches. El personaje realiza la tirada de ataque con Astucia + Percepción, a la cual sumará su Chakra en forma de éxitos automáticos. El daño del jutsu es igual al Chakra x 3 del personaje + los éxitos extra en la tirada de ataque en letal. La absorción letal del objetivo se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba. Las llamas no dejarán de arder, y en el turno subsecuente del personaje, el objetivo recibirá otra vez la tirada de daño original, pero utilizando Chakra x 2 en vez de x 3. En el tercer turno, se utilizará el Chakra x 1 en vez de x 2. El fuego actúa por sí solo, así que durante esos turnos el Uchiha puede actuar de manera normal.



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?

