



Naruto a18: Libro de Jutsus

春

和

真

月

友

秋

夏

冬

春

和

真

春

春

和

真

月

友

秋

夏

冬

春

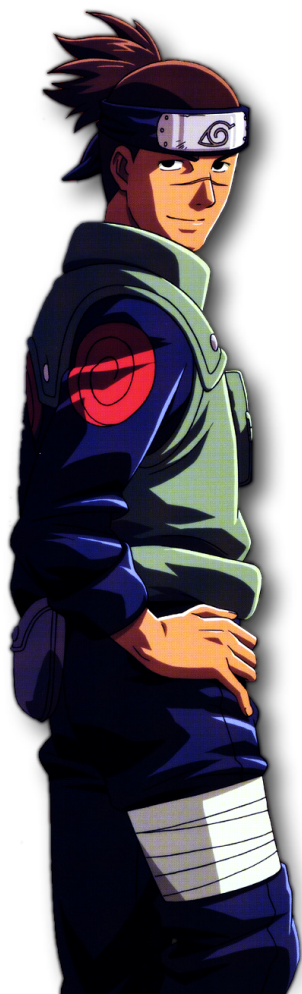
和

真

春

Las 3 Técnicas Básicas

En el mundo de Naruto d10, todo Ninja sale de la Academia Ninja con estas tres técnicas básicas aprendidas, esenciales para su supervivencia en el futuro.



Bunshin no Jutsu / Clon

Requisitos: Chakra 2.

Tipo: Acción.

Duración: Instantánea

Coste: 2 motas por copia.

Efecto: El personaje crea una copia de sí mismo que no puede atacar, pero tiene movimiento propio. En un combate, las posibilidades que tiene un enemigo de darte se reparten según los clones que haya. Por ejemplo, si hay 4 clones el contrincante tendrá un 25% de posibilidades de acertar al verdadero, a no ser que posea algún método para descubrir cuál es el clon verdadero o te haya visto crearlo (por lo que sería adecuado utilizar este Jutsu solamente cuando el enemigo no te ve).

Una copia que recibe un nivel de salud de daño desaparece.

Un personaje puede hacer tantas copias como su puntuación en Chakra x 2 y cada clon actúa con la iniciativa del jugador. El bunshin puede ser una ilusión o estar formado de algún elemento dependiendo del estilo del ninja y de su procedencia.

Hengen no Jutsu / Transformación

Requisitos: Chakra 2.

Tipo: Simple

Duración: Hasta que el jugador lo anule o reciba un número de niveles de daño en bruto igual a su Resistencia.

Coste: 2 motas de Chakra + 1 mota extra por cada minuto que se permanezca en este estado.

Efecto: El personaje se transforma en la persona u objeto que elija. El objeto no puede tener un tamaño mayor al del usuario del jutsu. Cualquiera que intente advertir el "cambio" deberá realizar una tirada de Astucia + Percepción con una dificultad en éxitos igual a la puntuación de Inteligencia del creador del jutsu.

Kawarimi no Jutsu

/ Técnica del Cambiozo

Requisitos: Chakra 2.

Tipo: Refleja.

Duración: Instantánea

Coste: 1 mota por 2 dados

Efecto: La esencial técnica del cambiozo. Es una de las defensas más sencillas pero eficaces. El personaje se intercambia por un objeto cercano para esquivar un ataque (por lo tanto si no hay nada cerca no se puede realizar).

Por cada mota consumida, el personaje suma dos dados a un intento de esquivar un ataque que pueda anticipar. El personaje no puede gastar más motas que su puntuación en Destreza. Aunque no le queden acciones el personaje puede realizar este jutsu para intentar evadirse de un ataque utilizando como reserva de dados solo los otorgados por este jutsu (es decir, sin utilizar la Destreza + Agilidad, solo los dados comprados).



Taijutsu

No Elementales

Senen Goroshi / 1000 Años de Dolor

Requisitos: Chakra 1, Taijutsu 1, Jujutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: Jutsu secreto proveniente de la Villa de la Hoja, la cual lo ha transmitido discretamente de generación en generación. Este jutsu no es demasiado poderoso, pero sí bastante humillante.

El personaje realiza una tirada normal de ataque de Jujutsu. Si tiene éxito, el objetivo en su siguiente turno tendrá una cantidad de penalizadores a toda acción igual al número de éxitos extra conseguidos en el ataque.

Técnica del Placaje

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje utiliza toda su corpulencia física para atacar a su objetivo. El personaje realiza una tirada normal de Destreza + Jujutsu o Destreza + Kenjutsu, pero suma su puntuación de Resistencia al daño base del ataque de Jujutsu. Además del daño normal, realiza una tirada enfrentada de Destreza + Jujutsu o Destreza + Kenjutsu del personaje contra la Resistencia + Vigor del objetivo. Si el personaje gana, el objetivo cae al suelo y deberá gastar una acción para levantarse.

Inicio Dinámico

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Agilidad 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje hace fluir rápidamente el chakra por todo su cuerpo. Durante el turno en el que el Jutsu está activado, el personaje añade su puntuación de Jujutsu al total de su iniciativa.

Entrada Dinámica

Requisitos: Inicio Dinámico.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje simplemente da una patada voladora al enemigo cuando este está distraído. Después de determinar las iniciativas, si el personaje posee una iniciativa superior que sus objetivos, este puede realizar una patada de manera refleja, sin afectar a su reserva de dados.

Forma de la Serpiente

Requisitos: Taijutsu 2, Inicio Dinámico.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje adopta la posición y la actitud de una serpiente alerta: cabeza atrás y lista para atacar o retirarse. Durante el resto de la escena, sumara su puntuación de Jujutsu a sus totales de iniciativa y a su absorción de daño. Con sus movimientos hipnóticos distraerá a sus enemigos. Los que ataquen, sin mantienen contacto visual con el personaje, sustraerán un número de dados de su reserva igual a la puntuación de Chakra del personaje. Los personajes no pueden utilizar más de un Jutsu de Forma a la vez.

Técnica Colmillos y Escamas de Chakra

Requisitos: Taijutsu 3, Forma de la Serpiente.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: A través del entrenamiento y el manejo de chakra, el personaje aprende a endurecer sus dedos hasta convertirlos en garras; son como los colmillos de una serpiente furiosa. Así mismo, puede transformar su piel en algo parecido a la resbaladiza y curtida epidermis de una serpiente. Durante el resto de la escena, los ataques de Jujutsu del personaje producirán 2 puntos más de daño, y sumará su puntuación de Chakra x 2 a su absorción.

Técnica del Mordisco de Chakra

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Técnica Colmillos y Escamas de Chakra.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje puede endurecer sus dedos hasta el punto de que atraviesan cualquier material, y su simple contacto causa un traumatismo, debido a la cantidad de chakra invertido en ellos. El ataque del personaje ignorará la capacidad de absorción de la armadura del objetivo. El golpe sólo puede ser absorbido por la Resistencia del objetivo.

Konoha Senpū / Remolino de Konoha

Requisitos: Jujutsu 3, Konoha Reppū.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje realiza una patada giratoria, concentrando el chakra en las piernas en el momento del ataque. Se realiza una tirada de ataque con patada normal y, si tiene éxito, el personaje puede gastar el coste del Jutsu y realizar dos ataques de Jujutsu extras.

Técnica del Contraataque Serpentino

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 3, Forma de la Serpiente.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: Como una serpiente, el ninja se defiende atacando. Cada vez que lo ataquen con éxito, el personaje puede inmediatamente (antes de que se determine el daño) realizar un contraataque de Jujutsu con una reserva de dados igual a su Habilidad de Jujutsu + los éxitos extra del atacante en esa ofensiva. El daño recibido del oponente y su propio ataque se aplican simultáneamente. La Técnica del Contraataque Serpentino no puede ser utilizado como respuesta a otro contraataque.

Técnica del Aumento de Velocidad

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Agilidad 2.

Tipo: Refleja.

Duración: Una Escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje vigoriza su cuerpo con el chakra volviéndose mucho más rápido. Suma la puntuación de Chakra Permanente a su Destreza durante el resto de la escena.

Konoha Shōfū / Huracán Invertido de Konoha

Requisitos: Jujutsu 3, Konoha Reppū.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje realiza una patada ascendente para golpear al rival y de paso desarmarlo.

Este jutsu se utiliza como complemento a una patada pero con un penalizador de -2 en la tirada de ataque. Hace un daño normal, pero si el ataque tiene éxito, el objetivo deberá realizar una tirada de Fuerza con una DF igual a la cantidad de éxitos limpios conseguidos por el personaje. Si el objetivo falla la tirada, quedará desarmado y deberá gastar un turno en recuperar su arma.

Konoha Reppū / Golpe de Konoha

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Jujutsu 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: Cuando alguien ataque al personaje en distancia corta, este puede utilizar este jutsu para contraatacar dando una patada giratoria. El personaje se defiende del ataque con una tirada refleja con toda su reserva de dados de Destreza + Jujutsu. Si el enemigo consigue superar la defensa, el ataque surge efecto como si el jugador nunca hubiera defendido, con lo que el jutsu falla. Si el jugador defiende correctamente, tiene derecho a una tirada de ataque refleja utilizando como reserva de dados los éxitos extra en la tirada enfrentada anterior.

Shishi Rendan / Combo del León

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Destreza 3, Jujutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje propina una patada a su objetivo y lo eleva en el aire, donde le propina una serie de golpes y lo lanza después contra el suelo.

El jugador realiza una tirada de Destreza + Jujutsu. Si tiene éxito, el ataque resulta efectivo y sumará 6 puntos a su daño de Jujutsu, al que se le añaden los éxitos extra de la tirada de ataque. El objetivo estará tendido al siguiente turno en el suelo, por lo que tendrá que gastar una acción para levantarse.

Combo del Dragón

Requisitos: Taijutsu 3, Jujutsu 3, Shishi Rendan.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas por ataque.

Efecto: El personaje corre hacia el oponente con una velocidad impresionante, le propina un golpe que lo eleva en el aire, y le ataca en una serie de golpes encadenados que provocan graves lesiones. El jugador realiza una tirada de Destreza + Jujutsu. Si tiene éxito, el ataque resulta efectivo y el jugador podrá realizar varios ataques extra con toda su reserva de dados de Destreza + Jujutsu. Si el objetivo realiza un bloqueo o esquivo, esa tirada se realiza contra todos los ataques. El número de ataques extra que se pueden realizar es igual al Chakra del personaje. El objetivo estará tendido al siguiente turno en el suelo, por lo que tendrá que gastar una acción para levantarse.

Zesshou Hachimon Hougeki / Manipulación de las Puertas Celestiales

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 3.

Tipo: -

Duración: -.

Coste: -

Efecto: Habilidad necesaria para poder ejecutar los Renge, en principio incluida con éstos dentro de la categoría de kinjutsu (técnicas prohibidas) por los efectos especialmente nocivos que tiene sobre su usuario. Dentro del sistema circulatorio de chakra hay 8 puntos donde se articulan gran cantidad de puntos chakra, llamados las 8 puertas celestiales, que restringen el paso de chakra del cuerpo para mantener un balance controlado. A base de esfuerzo, se puede ser capaz de abrir algunas de esas puertas para incrementar el poder del cuerpo y así poder llevar a cabo los Renge, que requieren una potencia corporal muy superior a lo normal. No obstante, al hacerlo se fuerza el balance natural del cuerpo llevándolo a extremos sumamente perjudiciales para el usuario (más nocivos cuantas más puertas se abran). Así, manipulando la primera puerta (Puerta de la Apertura) se puede llevar a cabo el Omote Renge, y abriendo dos más, la del Descanso y la de la Vida, se puede llevar a cabo el Ura Renge. A partir de ahí, cuantas más se abran, más poderoso será el ataque, pero a su vez, peor parado quedará su usuario. Si se abriesen las cinco restantes (Puertas de la Herida, la Clausura, la Sombra, la Sorpresa y de la Muerte), se conseguiría temporalmente un poder superior al de un Kage, pero al poco, llevaría la muerte a su usuario.



Omote Renge / Flor de Loto
/ Loto Inicial / Loto Primario

Requisitos: Zesshou Hachimon Hougeki, Jujutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación, 4 niveles de salud.

Efecto: Abriendo la Puerta del Inicio, se consigue evitar la limitación que el cerebro pone a la tensión muscular, lo que permite ejecutar este ataque. Tras propulsar al enemigo hacia el aire de una patada en la barbilla, el personaje lo envuelve con vendas (o en su defecto con sus brazos) desde la espalda y se precipita de cabeza al suelo dando vueltas como una peonza desde gran altura, estampando al enemigo de cabeza contra éste con enorme fuerza, pero dejando al personaje desprotegido por el dolor de los músculos hipertensados.

Se realiza una tirada de Destreza + Jujutsu y, si tiene éxito, el ataque surge efecto y hará un daño base igual a la Fuerza x 3 del personaje, al que se le añaden los éxitos extra de la tirada de ataque. El objetivo tiene un penalizador -2 al bloquear o esquivar este ataque. El ataque ignora la mitad de la absorción del objetivo (redondeando a la baja). El objetivo estará tendido al siguiente turno en el suelo, por lo que tendrá que gastar una acción para levantarse.

Si el ataque inicial falla, el personaje gasta el chakra empleado en el jutsu, pero no los demás costes.

Los niveles de salud autoinducidos por el uso de Jutsu no podrán sanarse hasta el transcurso de 24 horas.

Ura Renge / Flor de Loto Inverso
/ Loto Inverso / Loto Escondido

Requisitos: Taijutsu 4, Omote Renge.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 2 Determinación, 7 niveles de salud.

Efecto: Abriendo la Puerta del Inicio, se consigue evitar la limitación que el cerebro pone a la tensión muscular, la Puerta del Espíritu incrementa la velocidad de sobremanera, y al abrir la de la Vida, se puede empezar el Ura Renge, que consiste en la consabida proyección del enemigo al aire, y una serie de combos aéreos de potencia desmedida y una velocidad tan enorme que ni siquiera se puede reaccionar a ellos, durante el cual el personaje agarra la cintura de su enemigo y, tras acercarlo de un violento tirón, propina un potente impacto con todas sus fuerzas con una pierna y un brazo a la vez. Los efectos son tan nocivos que el personaje apenas puede moverse después de eso, además de que sus músculos se desgarran, y más de un hueso se le rompe en el proceso.

El personaje realiza una tirada de Destreza + Jujutsu, el enemigo tiene un penalizador de -4 para bloquear o esquivar el ataque. Si el ataque tiene éxito hará un daño contundente de Fuerza x 4 del personaje, al que se le añaden los éxitos extra en la tirada de ataque. El ataque ignora la mitad de la absorción del objetivo (redondeando a la baja). El objetivo estará tendido al siguiente turno en el suelo, por lo que tendrá que gastar una acción para levantarse.

Si el ataque inicial falla, el personaje gasta el chakra empleado en el jutsu, pero no lo demás.

lai

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Kenjutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: Técnica de esgrima que consiste en desenvainar y cortar al oponente en un solo movimiento. Es un ataque a corta distancia que requiere una velocidad y fuerza superiores. Si el personaje posee mayor iniciativa que su objetivo, y este es su primer ataque, el personaje puede sumar su Chakra a su tirada de ataque y al daño del arma.

Golpe Cargado de Chakra

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Kenjutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por dado.

Efecto: El arma del jugador queda empapada de Chakra. Por cada mota de Chakra que consuma en este Jutsu, el jugador puede añadir un dado a un solo ataque, con un máximo de dados comprados igual a su Destreza + Kenjutsu CaC.

Estocada Poderosa de Chakra

Requisitos: Golpe Cargado de Chakra, Kenjutsu 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El jugador carga su arma y lanza un golpe mortífero a su oponente. Se realiza la tirada de ataque normal, y si el ataque tiene éxito, los éxitos extra al dar cuentan el doble a la hora de calcular el daño.

Doble Golpe

Requisitos: Taijutsu 2, Golpe Cargado de Chakra, Kenjutsu 2.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje puede atacar con un arma de Kenjutsu a su oponente 2 veces durante el mismo turno. El jugador realiza tiradas diferentes para cada ataque, sin penalizadores por 2ª acción, pero el defensor realiza una misma tirada para bloquear o esquivar cada uno de los ataques.

Técnica del Torbellino de Hierro

Requisitos: Taijutsu 3, Doble Golpe, Kenjutsu 3.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: Varía.

Efecto: El ninja se rodea de un nimbo de Chakra, y sus movimientos se tornan fluidos y veloces. Podrá realizar ataques múltiples, ya sea contra objetivos múltiples o bien contra un solo oponente. El personaje puede atacar tantas veces como lo desee, siempre que disponga del chakra suficiente como para alimentar este Jutsu. Cada ataque costará tantas motas de chakra como el doble del nº de ataque en curso, restando el 1º ataque (el normal). Un personaje que realice 5 ataques deberá pagar 28 motas de chakra (4 + 6 + 8 + 10) para activar la Técnica del Torbellino de Hierro.

El jugador debe declarar cuántos ataques realizará su personaje durante ese turno antes de que el personaje realice su primera acción.

Ráfaga de Golpes

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Técnica del Torbellino de Hierro.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje empapa su cuerpo con Chakra puro, con lo que queda iluminado por una leve aura. Entonces comienza la tormenta.

Durante el turno en el que utilice este Jutsu, el personaje puede realizar un número total de ataques sin penalización igual a su puntuación de Destreza.

El personaje no puede dividir su reserva de dados de Destreza + Kenjutsu y utilizar este jutsu al mismo tiempo.

Arma Digna

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Acción.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: Un personaje con este Jutsu siempre lleva el arma atada a su mano con un hilo oculto. Gastando dos motas, el personaje puede atraer su arma a su mano rápidamente. La espada volará por el aire hasta el jugador.

Técnica del Filo Etéreo

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Kenjutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje cara su arma con chakra y lanza un golpe a un objetivo distante. Una cortante llamarada de fuerza y aire concentrados surge del arma y va directa al objetivo. El personaje ataca con su reserva de dados de Destreza + Kenjutsu, con una base de daño igual a la suma de su Fuerza y su Chakra. La Técnica del Filo Etéreo puede alcanzar a personajes que estén hasta a (10 x el Chakra del personaje) metros de distancia).

Bloqueo Cargado de Chakra

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por 2 dados.

Efecto: El personaje utiliza chakra para guiar su arma, lo que le permite parar los ataques de muchos enemigos. El personaje puede gastar chakra para bloquear cualquier ataque que anticipe. El jugador puede comprar un número máximo de dados igual a su puntuación en Destreza + Kenjutsu.

Bloqueo Cargado Superior

Requisitos: Taijutsu 2, Bloqueo Cargado de Chakra, Kenjutsu 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje puede bloquear todo tipo de ataques con gran solvencia y rapidez. Puede utilizar toda su reserva de dados de Destreza + Kenjutsu para parar un ataque que detecte.

Estancia de la Guardia

Requisitos: Taijutsu 3, Bloqueo Cargado Superior, Kenjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Hasta la siguiente Acción.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje adopta una postura defensiva y pone atención en su entorno. Hasta su siguiente acción, el personaje puede utilizar toda su reserva de dados de Destreza + Kenjutsu para bloquear cualquier ataque que detecte, siempre que tenga un componente físico y que no sea imposible de bloquear.

Defensa Celestial

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Estancia de la Guardia.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: Una llamarada de chakra surge del arma del jugador interponiéndose entre el ataque enemigo y el personaje. El personaje bloquea el ataque enemigo sin tirada alguna, sea este una estocada, llamarada o torrente de agua. El ataque es bloqueado, aunque eso no significa que después del jutsu el arma del jugador haya salido impune, o que haya efectos secundarios en el entorno.

Guardianes del Guerrero

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 5, Estancia de la Guardia.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 7 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje crea varios escudos pequeños de chakra que giran alrededor suyo como satélites. Durante el resto de la escena, el personaje podrá realizar una defensa refleja, con toda su reserva de dados, de cualquier ataque del que sea objetivo.

Golpe Vengativo

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 3, Bloqueo Cargado Superior.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: Cuando el personaje reciba un ataque, podrá inmediatamente lanzar un contraataque con toda su reserva de dados de Destreza + Kenjutsu contra el agresor. El personaje realizará la tirada de ataque para el contraataque antes de determinar el daño del ataque recibido.

El Golpe Vengativo no es una acción y no sustrae dados de la reserva, ni tampoco afecta a la acción del personaje durante ese turno. Un personaje puede utilizar tantos Golpes Vengativos durante un turno como pueda permitirse, pero nunca como respuesta a otro Golpe Vengativo o Jutsu de Contraataque.

La Bestia Expectante

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Golpe Vengativo.

Tipo: Reflejo.

Duración: Un turno.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje es una bestia al acecho. Atacarlo equivale a encontrar una respuesta letal. Hasta su próxima acción, podrá responder a todos los ataques cuerpo a cuerpo con un contraataque inmediato (y con toda su reserva de dados de Destreza + Kenjutsu). Como en el Golpe Vengativo, la Bestia Expectante viene tras la tirada de ataque del oponente, pero antes de que se apliquen los efectos del ataque.

Directo Feroz

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Jujutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje carga sus puños de chakra, lo que provoca que sus golpes sean demoledores. En un ataque con éxito, el personaje puede contar sus éxitos extra dos veces en lo que a daño se refiere.

Puños de Hierro

Requisitos: Directo Feroz.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje acumula chakra en sus puños, lo que los endurece hasta convertirlos en armas letales. El personaje podrá bloquear desarmado utilizando Jujutsu un ataque hecho con un arma de filo, o también podría añadir en un ataque 2 puntos al daño de un golpe con Jujutsu.

Técnica del Músculo Creciente

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Jujutsu 2.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje se imbuje de chakra, lo que lo convierte en una máquina salvaje de matar; sus brazos crecen adquiriendo el triple de su tamaño natural. Gana un número de ataques adicionales con Jujutsu igual a su puntuación en Chakra, pero deberá realizar todos sus ataques contra el mismo objetivo.

Técnica del Puño Celestial

Requisitos: Directo Feroz, Taijutsu 2, Jujutsu 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje concentra gran cantidad de chakra alrededor de sus puños. Además de causar un daño normal en los ataques sin armas, también podrá lanzar a sus oponentes a grandes distancias. Por cada punto de daño que inflija a su objetivo antes de su absorción, éste será despedido a una distancia de un metro, como ocurre en la Técnica del Índice Poderoso.

Técnica del Índice Poderoso

Requisitos: Directo Feroz, Taijutsu 2, Jujutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje centra una gran cantidad de chakra en su dedo índice y da un pequeño golpe a su oponente con él. El objetivo saldrá despedido un número de metros igual a la Fuerza + éxitos extra del personaje en la tirada de ataque de Destreza + Jujutsu. Este ataque no puede ser bloqueado, sólo esquivado (a no ser que se utilice un Jutsu adecuado). Si el objetivo choca contra un objeto sólido tomará un número de dados de daño equivalente a los metros que habría recorrido de no estar el objeto en medio. Este daño suele causar magulladuras, pero puede ser letal si, por ejemplo, el objeto está cubierto con púas de acero afiladas. Obviamente, el objetivo puede sufrir heridas graves si se le tira por un barranco o si se le lanza al mar. El objetivo tendrá que gastar una acción para levantarse.

Técnica del Préstamo Enemigo

Requisitos: Taijutsu 3, Técnica del Índice Poderoso, Jujutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje es una masa incandescente de chakra, lo que aumenta su fuerza y su agilidad hasta niveles sobrehumanos. Es capaz de agarrar a su oponente como si fuera un fardo, para a continuación utilizarlo como arma arrojadiza. El personaje realiza una tirada de ataque contra el primer enemigo. Este ataque no puede ser bloqueado, sólo esquivado. Si triunfa, no hace daño, pero dispondrá de un ataque reflejo de Jujutsu con su reserva completa de dados contra otro objetivo que esté a su alcance. Si triunfa en su siguiente ataque, ambos objetivos reciben un daño contundente equivalente a la Fuerza + éxitos extra del personaje en su ataque reflejo. El segundo objetivo puede parar o esquivar el ataque para reducir su daño o evitarlo del todo. Si consigue pararlo, el personaje que sirve de objeto arrojadizo sufre un daño contundente igual a la Fuerza del personaje que lo lanzó como un guiñapo + el número de éxitos que consiguió el personaje que consiguió bloquear el ataque. Si el personaje le acierta, ambos objetivos quedarán tendidos en el suelo, y deberán gastar una acción para poder incorporarse. Si el segundo ataque falla, el personaje usado como proyectil irá a parar a tantos metros como puntos tenga en Fuerza el ninja atacante, en la dirección que haya elegido dicho personaje, justo como si hubiese sufrido las consecuencias de Técnica del Índice Poderoso.

Trance de la Flecha Veloz

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Flecha Cargada, Kyudo 2.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: Varía.

Efecto: El personaje realiza los movimientos propios de lanzar la flecha de forma resuelta y fluida, aumentando tremendamente su cadencia de disparo. Antes de que el personaje lleve a cabo su primera acción en ese turno, el jugador debe declarar cuántos ataques va a realizar su personaje en ese turno. Cada ataque extra costará un número de motas de chakra igual al doble del número total de ataques que haya hecho hasta ese momento, incluido el ataque que esté comprando. Por ejemplo, un personaje que vaya a hacer 3 ataques extra además del normal, gastará 18 motas: 4 motas por el primer ataque extra, 6 por el segundo ataque extra, y 8 motas por el tercer ataque extra. El coste del Jutsu se deberá abonar antes de realizar el primer ataque.

Golpe Aturdidor

Requisitos: Taijutsu 2, Puños de Hierro, Jujutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por dado.

Efecto: El personaje concentra chakra alrededor de su puño y con él proporciona tal golpe a su enemigo, que este queda desorientado y confundido. El personaje realiza un ataque normal de Destreza + Jujutsu. Si tiene éxito, el ataque no produce un daño normal sino que crea una base de un punto de daño de desorientación por cada mota que se haya gastado en el Jutsu. Este daño se puede absorber del mismo modo que el daño contundente, pero el objetivo sólo podrá hacerlo con su Resistencia. Los éxitos extra del ataque se añaden al daño, como siempre. Sin embargo, en lugar de realizar niveles de salud de daño, cada éxito en la tirada de daño impondrá una penalización de -1 en la reserva de dados del objetivo durante un número de turnos igual a (7 - la Resistencia del objetivo).

Un personaje no puede invertir en este Jutsu más motas de chakra que el doble de su Fuerza, y el Narrador puede establecer que ciertos tipos de oponentes son demasiado robustos o insensibles para que este tipo de golpe les afecte.

Precisión de Depredador

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Shurikenjutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por dado.

Efecto: El personaje infunde Chakra en su arma arrojadora, ya sea un kunai, una shuriken o un hacha, y en el momento de lanzarla posee una perfecta comprensión del equilibrio, comportamiento, etc. Por cada mota de chakra que consuma, el jugador puede sumar 1 dado a una tirada de ataque de Shurikenjutsu; los ataques no pueden doblar su reserva de dados. El jugador deberá declarar cuánto chakra va a invertir en este Jutsu antes de realizar su tirada de ataque.

Lanzamiento Paralizante

Requisitos: Precisión del Depredador, Shurikenjutsu 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje ataca para hacer daño, y a ser posible dejar a su oponente tullido o aturvido. El daño del ataque será el normal. Sin embargo, por cada nivel de salud de daño que inflija el ataque, el objetivo sufrirá una penalización de -1 en todas sus reservas de dados relacionadas con la actividad física, hasta el final de la escena. Queda a la discreción del jugador y el Narrador la descripción del daño causado: podría tratarse de una mano herida, unos tendones sesgados, o un salvaje testarazo.

Lanzamiento Penetrante

Requisitos: Taijutsu 2, Lanzamiento Paralizante.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje concentra cierta cantidad de chakra en un arma arrojadora y ataca. Los éxitos extra en la tirada de ataque contarán doble para el cálculo de daño.

Técnica de la Lluvia de Hierro

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Shurikenjutsu 3, Lanzamiento Penetrante.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas.

Efecto: El personaje lanza cientos de duplicados de chakra de un arma arrojada, saturando una zona con sus ataques. El personaje dobla su reserva de Shurikenjutsu durante ese ataque, que puede ser bloqueado, pero nunca esquivado. Hablamos de *toda* su reserva de dados, incluidas las especialidades y las bonificaciones varias. La Lluvia afecta a un solo individuo pero *puede* ser utilizada para múltiples propósitos; limpiar de ramas un árbol o arruinar las velas de un barco, por ejemplo. Las armas desaparecerán inmediatamente después del impacto.

Flecha Cargada

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Kyudo 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por dado.

Efecto: El personaje enfoca algo de chakra en una flecha y la dispara. Por cada mota de chakra que gaste, puede añadir un dado a una tirada de ataque de Kyudo, pero el número de dados de bonificación añadido a cualquier tirada no podrá superar a su reserva normal de Destreza + Kyudo. El jugador debe declarar cuánto chakra va a utilizar en este Jutsu antes de realizar su tirada de ataque.

Trance de la Flecha Veloz

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Flecha Cargada, Kyudo 2.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: Varía.

Efecto: El personaje realiza los movimientos propios de lanzar la flecha de forma resuelta y fluida, aumentando tremendamente su cadencia de disparo. Antes de que el personaje lleve a cabo su primera acción en ese turno, el jugador debe declarar cuántos ataques va a realizar su personaje en ese turno. Cada ataque extra costará un número de motas de chakra igual al doble del número total de ataques que haya hecho hasta ese momento, incluido el ataque que esté comprando. Por ejemplo, un personaje que vaya a hacer 3 ataques extra además del normal, gastará 18 motas: 4 motas por el primer ataque extra, 6 por el segundo ataque extra, y 8 motas por el tercer ataque extra. El coste del Jutsu se deberá abonar antes de realizar el primer ataque.

Técnica de la Tormenta de Flechas

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 3, Trance de la Flecha Veloz, Kyudo 3.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: Los movimientos del personaje son suaves y económicos. Los optimiza para lanzar muchas flechas con el mínimo esfuerzo. Cada vez que acierte (no necesita hacer daño) en uno de sus ataques podrá realizar otro ataque de inmediato. Cada ataque tendrá un objetivo diferente y el número de ataques debe ir en consonancia con la cantidad de munición disponible. Este Jutsu acaba cuando el personaje falla o cuando ha acertado a todos sus objetivos por lo menos una vez.

Técnica de la Flecha Sanguinaria

Requisitos: Taijutsu 3, Flecha Cargada, Kyudo 3.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje saca fuerza de su violencia y dispara una flecha. La flecha se volará ávidamente hacia el objetivo e incluso cuando haya golpeado, seguirá reptando y perforando en la piel de la víctima hasta que la saquen a la fuerza. Las flechas lanzadas con este Jutsu añaden el Chakra del personaje a su daño base. Además, si la flecha inflige daño, la punta continuara adentrándose en la piel del objetivo, infligiendo el daño base del tipo de flecha al inicio de cada turno hasta que sea sacada, durante un número máximo de turnos igual al Chakra del atacante. Este daño no puede ser menor que un dado, y solo podrá ser absorbido por la Resistencia del objetivo. Para poder arrancar una flecha, la víctima debe gastar una acción para sacarla, y realizar una tirada con éxito de Fuerza + Agilidad contra una DF igual al Chakra del atacante, con una DF máxima de 5.

Espíritu Creciente

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Vigor 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje gana fuerzas en los momentos de mayor peligro, y utiliza esa adrenalina para aprovechar sus reservas de chakra ocultas. Un personaje que conozca este Jutsu puede activarlo siempre que lo golpeen en combate. Por cada punto de daño que tome *antes de aplicar la absorción*, el jugador podrá tirar un dado. Cada éxito hará que el personaje gane una mota de chakra. El personaje no puede ganar más chakra de cualquier ataque que puntos tenga en Vigor.

Kage Senbon no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Shurikenjutsu 2.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: Estilo de lucha con agujas, muy común que consiste en lanzar las mismas con y sin cascabeles al mismo tiempo, de modo que el enemigo reaccione al sonido de las primeras esquivándolas; pero al no producir sonido las otras, este no las esquiva. Esta técnica se basa en el funcionamiento del cerebro; al reaccionar al sonido, el cerebro se centra en esquivar a aquello que lo produce "olvidándose" de la información de los otros sentidos. En mecánica de juego, el personaje, después de lanzar una aguja, paga el coste del jutsu y lanza otra aguja adicional, pero esta utilizara el Chakra del personaje como éxitos automáticos en la tirada de ataque.

Determinación Creciente

Requisitos: Taijutsu 3, Espíritu Creciente, Vigor 3.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: Con este Jutsu, el personaje consigue aprovechar su ira interna y su dolor para reaprovisionar su reserva de Chakra, interiorizándolas para conseguir fuerza. El jugador puede tirar un dado por cada nivel de salud de daño que el personaje reciba cuando lo golpeen en combate (es decir, los éxitos de daño conseguidos después de que el personaje los absorba). Cada éxito en esa tirada hace que el personaje recupere un punto de Determinación Temporal. Un personaje no puede aumentar su Determinación Temporal por encima de su valor permanente.

Impulso Evasivo

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Agilidad 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El ninja realizara un salto evasivo impulsándose con chakra. El personaje podrá esquivar un solo ataque que pueda anticipar con su reserva completa de Destreza + Agilidad. Los personajes deberán deberán consumir el coste del Jutsu antes de que su oponente realice su tirada de ataque.

Evasión de las 7 Sombras

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Impulso Evasivo, Agilidad 3, Percepción 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje es demasiado rápido como para que lo puedan alcanzar. Podrá utilizar este Jutsu para evadirse, sin necesidad de realizar tirada, pues podrá anticipar cualquier ataque, incluso los que tengan área de efecto. El personaje deberá invocar la Evasión de las 7 Sombras antes de que el atacante realice su tirada de ataque.

Fluye Como la Sangre

Requisitos: Chakra 4, Taijutsu 5, Evasión de las 7 Sombras, Percepción 3.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje imbuye su ser de chakra, y su cuerpo se volverá difuso y borroso. Se moverá con una gracia fluida e imposible, y aquellos ataques que no pueda esquivar, atravesarán su cuerpo, que más que un cuerpo parecerá un sueño. En mecánica de juego, durante el resto de la escena, el personaje podrá utilizar su reserva de dados de Destreza + Agilidad para esquivar todos los ataques físicos, percibidos o no.

Elemento Tierra

Técnica de la Resistencia de la Roca

Nombre: Técnica de la Resistencia de la Roca.

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Resistencia 2.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 2 motas por persona.

Efecto: Esta es una de las técnicas favoritas de los ninjas de la Villa de la Roca. El personaje puede concentrar su chakra sobre él y sus compañeros para otorgarles parte de las propiedades del elemento Tierra. El personaje conocedor del jutsu se pone rígido y realiza varios sellos mientras sus compañeros se colocan cerca suyo agachándose para tocar la tierra alrededor de los pies del invocador.

Cuando se realizan los sellos, la piel de los personajes queda recubierta de una capa rocosa que les hace más duros y resistentes.

En términos de juego, se recibe 1 punto en Fuerza y Resistencia.

Si los compañeros del personaje se encuentran cerca de él, se puede considerar una acción refleja el participar en el jutsu. Esto se deja a elección del Narrador.

Los efectos del jutsu durarán solamente 10 minutos.

Dureza de la Piedra

Requisitos: Taijutsu 2, Técnica de la Resistencia de la Roca.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 1 mota por +1 Absorción.

Efecto: Este jutsu permite al personaje combinar el chakra de su cuerpo con las propiedades de los minerales y hacerlo así mucho más duro.

La piel del personaje adquiere un tinte metálico a medida que gana resistencia. Por cada mota gastada, el personaje suma a su absorción 1 punto. Puede gastar un máximo de motas igual a su Chakra x 2.

Técnica del Bloqueo Terrenal

Requisitos: Jujutsu 3, Dureza de la Piedra.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: Los sentidos del personaje se vigorizan, y se vuelve más rápido. Durante el resto de la escena, el personaje puede añadir su Chakra a todas las tiradas de bloqueo, incluso aquellas que no utilicen la Habilidad de Jujutsu, como las de combate con armas u otros Jutsus. También podrá bloquear ataques con armas con el puño desnudo. Además, puede realizar bloqueos reflejos aunque no le queden acciones con su puntuación de Chakra si no tiene ninguna otra manera de parar el ataque.

La Forma del Puma de Hierro

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 3, Técnica del bloqueo terrenal.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje concentra bastante chakra y entra en un frenesí de combate. Se vuelve más rápido y letal. Durante el resto de la escena, el personaje sumará su puntuación de Taijutsu al daño de sus puños y patadas, además de doblar su puntuación de Resistencia para calcular su absorción. Añade también su Chakra a tiradas de Agilidad.

Técnica de la Fuerza Terrestre

Requisitos: Taijutsu 2, Resistencia 2, Técnica de la resistencia de la roca.

Tipo: Suplementario.

Duración: Un turno.

Coste: 4 motas.

Efecto: Este jutsu permite al personaje mezclar su chakra con su entorno, permitiéndole estar en sintonía con cualquier cosa formada por cualquier tipo de material mineral.

El personaje suma 5 puntos a su Fuerza al utilizar alguna cosa hecha de piedra, como lanzar una gran roca o derribar una cueva.

Técnica del Derrumbóe

Requisitos: Taijutsu 2, Técnica de la resistencia de la roca.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: Con este jutsu, un personaje puede deshacer las uniones físicas que hay entre las piedras, y provocar así deslizamientos de tierra, avalanchas o derrumbes.

Los efectos de tal acción son a expensas del Narrador pero, por ejemplo, si se derrumba el techo de una cueva sobre un enemigo, lo más seguro es que este muera o quede muy tocado, cuestión de lógica.

Técnica de la Fuerza de la Montaña

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Jujutsu 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje canaliza el chakra de su entorno y lo concentra en un golpe devastador.

Puede añadir su puntuación de Chakra al daño de cualquier ataque de Kenjutsu o de Jujutsu.

Piel del Dragón de Piedra

Requisitos: Taijutsu 2, Jujutsu 3, Técnica de la Fuerza de la Montaña.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: La piel del personaje adquiere un tono grisáceo y se vuelve pétrea. Cuando el personaje sea objetivo de un ataque puede activar este Jutsu. La puntuación en Jujutsu del personaje se suma a la absorción de este. El personaje podrá también bloquear armas con sus manos sin un arañazo, por lo que podrá bloquear ataques letales estando desarmado. Este jutsu solo puede usarse una vez por turno.

Forma del Dragón de Piedra

Requisitos: Piel del Dragón de Piedra.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: La piel del personaje se vuelve pétrea, aumenta levemente de tamaño y sus ojos se vuelven puntos negros sobre un fondo amarillo.

Durante el resto de la escena el personaje añade su puntuación de Jujutsu a su absorción de daño. Además, durante el resto de la escena podrá utilizar el Jutsu "Piel del Dragón de Piedra" gastando una mota menos, y pudiendo realizarlo 2 veces por turno. También aumentará en 2 el daño de sus ataques desarmados.

Los efectos de este Jutsu son compatibles con cualquier otro jutsu que tenga el personaje activo, pero no puede usarse con ningún otro jutsu de "Forma".

Rugido de la Tierra

Requisitos: Taijutsu 3, Piel del Dragón de Piedra.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas.

Efecto: Para poder usar este jutsu el personaje debe estar sobre algo del elemento Tierra. El personaje da un pisotón cargado de chakra contra el suelo y la tierra ruge. El suelo comienza a temblar y varias ondulaciones sísmicas golpean a todo aquel a menos de (Chakra x 3) metros del personaje.

Si alguien quiere esquivar o boquear este Jutsu, debe superar una DF igual al Chakra + 2 del invocador. Cualquier personaje golpeado por la onda saldrá despedido violentamente recibiendo una cantidad de daño igual a la Fuerza del personaje + 2. Este daño es absorbido como cualquier daño normal. Además, los afectados tendrán que gastar un turno en volver a levantarse.

Forma del Coloso

Requisitos: Chakra 4, Taijutsu 5, Forma del Dragón de Piedra.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 10 motas, 2 Determinación.

Efecto: Este es el Jutsu secreto de la vía de la Tierra. El personaje se hace uno con la Tierra. El personaje se arrodilla y apoya las manos en la Tierra sintonizándose con ella. La piel del personaje se vuelve áspera y dura y el personaje se vuelve una roca viviente durante el resto de la escena. La Fuerza del personaje se dobla. El cuerpo del personaje se vuelve un arma viviente con una puntuación de Complejidad 0, Defensa 3 y Daño igual al Chakra x 2 del personaje. Sumará también su puntuación de Taijutsu a sus absorciones. Además, el personaje ignora los penalizadores por heridas.

Dotación de Tierra

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje concentra el chakra en su arma (o de una extremidad) dotándola de las características de algún elemento.

El personaje debe pagar el coste en chakra por cada ataque.

Tierra: Un estremecimiento en el suelo acompañará el golpe del personaje, desconcentrando al oponente. Hasta que acabe su siguiente turno, el objetivo perderá 2 dados de su reserva de dados para acciones asociadas a la Agilidad.

Elemento Agua

Presa Acuática

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Jujutsu 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje agarra al oponente realizando una presa. Al instante en que lo tiene agarrado, una gran burbuja de agua les engloba, comenzando a ahogar al desafortunado cautivo.

El personaje realiza una presa normal, sólo que esta hará un daño letal. Por cada turno que el objetivo permanezca apresado, la presa hará +1 de daño acumulativo a cada turno. El coste del jutsu se gasta cada turno que la presa está activa.

Los Cuatro Abrazos del Ciburón

Requisitos: Taijutsu 2, Jujutsu 3, Presa Acuática.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Un turno.

Coste: 1 mota por presa adicional.

Efecto: El personaje adquiere durante un momento una gran velocidad con la cual puede agarrar hasta a cuatro personas a la vez y realizarles una presa o un engarro conjunto.

El personaje realiza un engarro o una presa a un objetivo. Por cada mota que gaste, podrá realizar un engarro o una presa extra a un objetivo diferente. Cada objetivo puede defenderse de manera normal, bloqueando o esquivando. Podrá mantener cada presa adicional bajo un coste de 1 mota por turno.

Golpe de la Ola

Requisitos: Presa Acuática.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por punto de Absorción.

Efecto: El personaje acompañará sus ataques con el elemento agua golpeando a su oponente con una pequeña ola rebajando así la protección de la armadura del oponente.

Cuando golpee al objetivo, este perderá un punto de absorción de daños por cada mota que el personaje invierta. Este efecto se acumulará si el objetivo recibe otros "Golpe de la Ola" durante el transcurso de la escena. Sólo el usuario de este jutsu se puede beneficiar de esta efecto.

Puño Giratorio Acuático

Requisitos: Taijutsu 2, Jujutsu 3, Golpe de la Ola.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: Un personaje que utiliza este jutsu puede atacar a sus enemigos desde diferentes lugares y a la vez.

El personaje puede realizar un ataque extra por cada 2 motas que gaste, pero cada ataque debe realizarse contra un oponente diferente. No puede realizar más ataques extra en un turno que su puntuación en Jujutsu.

Golpe Onda Acuática

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Jujutsu 3.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje realiza un jutsu con una de las manos mientras que con la otra golpea al oponente mediante una tirada de Jujutsu o Kenjutsu. Si acierta, una onda de agua surgirá alrededor del personaje golpeando a los enemigos que estén a menos de 5 metros de su situación (excepto el ya golpeado). Todos los que reciban el golpe de la onda recibirán un daño absorbible igual al daño en limpio que recibió el enemigo golpeado.

Técnica de la Ola Rugiente

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 3, Presa Acuática, Golpe Onda Acuática.

Tipo: Instantáneo.

Duración: Acción Extra.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje, después de golpear a un objetivo, puede activar este jutsu. En ese momento una esfera de agua envuelve a los dos personajes, y el jugador comienza a realizar una serie de golpes sobre el objetivo dentro de la esfera.

El jugador, después de realizar un ataque con éxito, puede activar este jutsu e inmediatamente realizar otro ataque con un -1. Si el ataque tiene éxito, podrá realizar otro con una penalización doblada de -2, el siguiente será de -4, el siguiente de -8 y así hasta que falle o hasta que su reserva de dados llegue a 0. La esfera de agua desaparece al acabar el ataque, y el objetivo puede defenderse de los ataques de manera normal.

Ahogar en Sangre

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Jujutsu 3.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: La sangre está principalmente formada por agua. Por lo tanto, un ninja especialista en técnicas de agua podría llegar a manipular la sangre de sus oponentes. Con esta técnica, un personaje puede intentar manipular la sangre de un oponente para provocar hemorragias internas. Para ello, el jugador debe realizar un ataque con Jujutsu contra su oponente. Este ataque no hará daño, pero si acierta el jugador deberá realizar una tirada de Fuerza + Jujutsu contra la Resistencia + Vigor de su oponente. Si el jugador gana, el objetivo pierde un punto de Resistencia durante un número de turnos igual al Chakra del atacante. Cada golpe certero adicional tiene un efecto acumulativo, y prolongará el tiempo de espera para recuperar la Resistencia. Si la Resistencia del objetivo llega a 1 y vuelve a sufrir el efecto de "Ahogar en Sangre", la víctima empezará a desangrarse y perderá un nivel de salud por turno por cada "Ahogar en Sangre" recibido al tener la Resistencia por debajo de 2. Esta pérdida durará un número de turnos igual al Chakra del atacante, contando siempre desde el último "Ahogar en Sangre" sufrido.

Forma del Dragón de Agua

Requisitos: Chakra 2, Técnica de la Ola Rugiente.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje transforma mediante chakra parte de su cuerpo para que fluya como el agua. Durante el resto de la escena el personaje obtiene un bono a su absorción igual a su puntuación en Chakra x 2. Además, cuando le ataquen puede decidir gastar puntos de chakra extra para conseguir más absorción. Por cada mota gastada consigue un punto más de absorción para absorber un golpe. Puede gastar un máximo de motas igual a su puntuación en Chakra. Como efecto añadido, la fluidez del personaje permite que sus golpes sean más difíciles de esquivar. En términos de juego, añade 2 dados extra a cualquier tirada de ataque.

Jutsu de la Defensa del Abismo

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Golpe Onda Acuática.

Tipo: Reflejo.

Duración: Un turno.

Coste: 4 motas, 4 niveles de salud, 1 Determinación.

Efecto: Cuando este jutsu es invocado, el personaje inmediatamente recibe cuatro puntos de daño no absorbibles. El resto de daño que el personaje reciba este turno es negado. Este jutsu debe ser usado antes de que se tire el daño del ataque. Los beneficios de este jutsu son inmensos, pero también lo son las consecuencias. Los niveles de daño autoinducidos por el uso de este Jutsu no podrán recuperarse hasta que hayan transcurrido 24 horas.

Dotación de Agua

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje concentra el chakra en su arma (o de una extremidad) dotándola de las características de algún elemento.

El personaje debe pagar el coste en chakra por cada ataque.

Agua: Un torrente de agua envuelve al oponente golpeado. El objetivo pierde 3 puntos en su próxima iniciativa.

Forma del Tritón

Requisitos: Chakra 4, Taijutsu 5, Forma del Dragón de Agua.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 6 motas, 3 Determinación.

Efecto: El personaje realiza varios sellos y una corriente de agua le envuelve durante unos segundos. Su cuerpo sufre una metamorfosis: Su piel se vuelve más dura y grisácea, asemejándose a unas escamas; sus orejas se vuelven puntiagudas y su cabello adquiere un tinte azulado, a la vez que sus pupilas se dilatan para ocupar todo el globo ocular. Allí donde el personaje pise aparecerá un charco de agua, y sus manos formarán pequeñas membranas.

En mecánica de juego, durante el resto de la escena, el personaje añadirá su puntuación de Chakra en éxitos automáticos a tiradas para nadar. En combate, el personaje doblará su puntuación de Resistencia. El personaje doblará su puntuación de cualquier habilidad y especialidad del árbol de Guerra para cualquier reserva de dados de combate. Podrá bloquear golpes letales a puño desnudo. Por último, todas las técnicas de elemento Agua serán 1 mota más baratas, con un coste mínimo de 1 mota.

Elemento Aire

Agilidad del Dragón de Viento

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: Con este jutsu, el personaje adquiere una gran velocidad y es difícil de ver incluso para un ojo experimentado. Para este turno, el personaje podrá añadir su puntuación de Jujutsu a su iniciativa.

Técnica del Aire Fugitivo

Requisitos: Agilidad del Dragón de Viento

Tipo: Simple.

Duración: Puntuación de Chakra en turnos.

Coste: 1 mota.

Efecto: El ninja no quiere matar a su enemigo, sino dejarlo inconsciente. Con esta técnica lo consigue de manera muy efectiva, golpeando a los pulmones del objetivo y dejándolo sin respiración. Cuando se golpee al objetivo, el daño no se tira como se hace normalmente. En vez de eso, se realiza una tirada de Fuerza + Jujutsu contra la Resistencia + Vigor del objetivo. Cada éxito del atacante hacia el oponente provoca a este una penalización de -1 durante un número de turnos igual a la puntuación de Jujutsu del atacante. Si la penalización dobla en algún momento la puntuación de Resistencia del objetivo, este cae al suelo inconsciente.

Técnica del Tornado Ofensivo

Requisitos: Taijutsu 2, Velocidad del Dragón de Viento.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas por ataque.

Efecto: El personaje concentra el chakra y se convierte en un tornado humano lanzando golpes por todas partes. Por cada 2 motas que se invierta en este ataque, el personaje gana una ataque extra sin penalizadores. El máximo número de ataques adicionales que puede conseguir es igual a su puntuación en Jujutsu.

Golpe Ventisca

Requisitos: Taijutsu 3, Técnica del Tornado ofensivo.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: El personaje golpea a su objetivo normalmente, pero una corriente de aire rodea el puño o pierna que propina el golpe.

Se realiza la tirada de ataque y el daño sin ninguna variación, pero con un efecto añadido. Después del golpe, el objetivo ha de realizar una tirada de Resistencia + Vigor. El objetivo saldrá volando un número de metros igual a la puntuación de Jujutsu X 10 del personaje, -5 metros por cada éxito que haya sacado el oponente en la tirada opuesta. Este efecto ocurre aunque el ataque no hubiera hecho daño. Lógicamente, habrá daño extra si el objetivo cae a un acantilado, un montón de escombros, un foso con lanzas, etc.

Este jutsu puede ser utilizado también con armas cuerpo a cuerpo y a distancia.

Técnica del Arma Rapaz

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Kenjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: Este Jutsu permite al personaje utilizar su arma para atacar a una distancia de Destreza x 5 metros. El arma gira en el aire hasta que da con su objetivo, como un pájaro de presa de hierro sediento de sangre, y para regresar a continuación obedientemente a la mano de su dueño. El personaje ataca con su reserva de Kenjutsu, como siempre, y el daño se determina utilizando su Fuerza, como en cualquier otro ataque de Kenjutsu. Los ataques realizados con esta técnica pueden ser bloqueados como el resto de los de su clase. Los fracasos pueden acarrear consecuencias tales como armas perdidas o heridas graves en los ninjas que utilicen el Jutsu.

Golpe Huracán

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Golpe Ventisca.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje, después de realizar varios sellos, concentra una gran cantidad de chakra en su brazo y una corriente de aire comienza a rodearlo. El personaje golpea el aire delante de él, y forma una gran ráfaga de aire de fuerza tremenda en un ángulo de 90°, cubriendo una distancia en metros igual a su puntuación de Chakra x 10.

Cualquiera que se encuentre en el área de efecto deberá realizar una tirada refleja de Resistencia + Vigor contra una DF igual a la puntuación de Ninjutsu del invocador. Si la tirada falla, el personaje cae al suelo.

Cualquiera que caiga deberá, además, realizar una tirada de Compostura + Agilidad contra la misma DF. Si se falla también esta tirada, perderán todo su turno levantándose e intentando volver a orientarse, intentando recuperar el equilibrio. Podrán seguir utilizando Jutsus reflejos de manera normal.

El personaje también puede decidir concentrar el ataque en un solo objetivo, convirtiendo la ráfaga de aire en un arma mortal. El personaje realiza una tirada de ataque de manera normal, a la que le aplica el daño normal. Si acierta, el objetivo saldrá volando como una cantidad de metros igual a la puntuación de Jujutsu x 20 del personaje. El objetivo recibirá automáticamente una cantidad de daño igual a la Fuerza + Chakra x 2 del personaje, reducible por armadura, además de cualquier efecto añadido por la colisión contra un elemento nocivo del escenario. El objetivo deberá también realizar una tirada de Compostura + Agilidad para poder actuar en su turno.

Método de Combate del Huracán

Requisitos: Chakra 4, Taijutsu 5, Golpe Huracán.

Tipo: Reflejo.

Duración: Puntuación de Jujutsu en turnos.

Coste: 6 motas, 1 Determinación, 2 niveles de salud por turno.

Efecto: El personaje concentra gran cantidad de chakra a su alrededor, y el aire se arremolina alrededor de él.

El personaje se convierte en un remolino de velocidad y destrucción.

Mientras se usa este jutsu, el personaje añade su puntuación de Jujutsu a su iniciativa y a cualquier tirada de Agilidad, triplica su velocidad de movimiento y dobla su capacidad de salto. También le permite hacer un número de ataques extra por turno (sean estos de Jujutsu o a distancia) igual a su puntuación de Chakra.

Dotación de Aire

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje concentra el chakra en su arma (o de una extremidad) dotándola de las características de algún elemento.

El personaje debe pagar el coste en chakra por cada ataque.

Aire: Una ráfaga de aire se arremolina alrededor del personaje, acompañando su ataque y haciendo perder el equilibrio al enemigo. Un golpe acertado significa que el enemigo recibe el daño normal y su personaje debe superar una prueba de Destreza + Agilidad con DF 3 o caerá al suelo.

Técnica de las Shuriken Ansiosas

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2.

Tipo: Simple / Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 + 1 mota por arma escondida.

Efecto: Para invocar este jutsu, el personaje simplemente lanza diversas armas arrojadizas al aire y las esconde para invocarlas más tarde, esto se considera una acción Simple. Invocando el Jutsu cuando al personaje le parezca, convoca a sus armas para que ataquen de la nada a uno o más objetivos, sorprendiéndolos. Se trata de una tirada refleja de Destreza + Shurikenjutsu que hará de tirada de ataque para todas las armas que el personaje escondió anteriormente. Cada arma puede atacar al objetivo que el personaje desee. El personaje no puede esconder más armas que su puntuación en Chakra x 2.

Escudo del Remolino de Aire

Requisitos: Taijutsu 3, Dotación de Aire.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 5 motas.

Efecto: El personaje crea unos sellos y forma un escudo invisible de ráfagas de aire que le rodea y le protege de cualquier ataque a distancia que intente alcanzarle. El escudo elimina un número de éxitos automáticos igual al Chakra del personaje de cualquier tirada de ataque que se realice con armas a distancia o mediante jutsus de elemento Aire.

Contraataque de la Ráfaga Vengativa

Requisitos: Taijutsu 2, Dotación de Aire.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje puede controlar con su chakra las corrientes de aire que le envuelven y usarlas a su favor para, en vez de bloquear o esquivar proyectiles contra él, simplemente devolvérselos a su dueño. El jugador, en vez de realizar una tirada de esquiva o bloqueo, realiza una tirada de Destreza + Shurikenjutsu. Si supera la tirada de ataque del enemigo, el proyectil se volverá en su contra con un número de éxitos igual a la cantidad de éxitos por la cual ha superado el jugador la tirada enfrentada.

Elemento Fuego

Fuego Inicial

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Refleja.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje puede reaccionar ante una nueva situación a la velocidad de un fuego que acaba de prender, comenzando su danza ardiente. Después de tirar la iniciativa, el jugador puede gastar 2 motas de chakra y realizar una segunda tirada, quedándose con el resultado más elevado.

Estancia de la Llama

Requisitos: Técnica de la chispa.

Tipo: Refleja.

Duración: Un turno.

Coste: 2 motas/+1 DF inicial.

Efecto: El personaje adopta una pose determinada y sus movimientos son fluidos y embaucadores como los de la llama de una vela. Cuando el personaje sea víctima de un ataque puede realizar este Jutsu para incrementar en 1 la dificultad básica para golpearle, lo que sería el equivalente a 1 éxito automático en una defensa. No puede conseguir más bonos que su puntuación en Chakra.

Golpe Ácido

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: Cuando el personaje golpea, recubre sus golpes de una capa de ácido. Se realiza el ataque de Jujutsu de manera normal, y si el oponente recibe daño, este tendrá una penalización de dados de -1 a cualquier acción hasta que termine el siguiente turno del atacante, acumulable con otros "Golpe Ácido" que reciba la víctima durante el transcurso del turno.

Golpe Lameante Perfecto

Requisitos: Taijutsu 2, Golpe Ácido.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje realiza una finta y rectifica la trayectoria de su ataque, imitando los movimientos de unas llamas que modifican su silueta fugazmente. Cuando el personaje realice una tirada de ataque (sin importar la habilidad de Guerra que utilice), pero antes de que el objetivo realice la de defensa, el jugador puede gastar 2 motas para realizar una segunda tirada y quedarse con el resultado más alto. Solo se puede realizar este Jutsu una vez por ataque.

Forma del Dragón de Fuego

Requisitos: Taijutsu 3, Golpe Lameante Perfecto, Estancia de la Llama.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: Unas llamas parecen dibujarse en los ojos del ninja mientras realiza los sellos. El personaje se mueve con la velocidad oscilante de una llama, esquivando con asombrosa facilidad, como si de una danza se tratase, los ataques dirigidos hacia él. Durante el resto de la escena, el personaje puede añadir su puntuación de Jujutsu como éxitos automáticos en las tiradas de Agilidad. No puede utilizar estos éxitos como esquivas reflejas, pero si puede sumar estos éxitos a jutsus individuales de esquivo.

Ataque del Puño Ardiente

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Forma del Dragón de Fuego.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: Se realiza el ataque normal, y si tiene éxito se suma la puntuación en Jujutsu al daño normal del ataque, ya que surge fuego de los golpes del ninja. Adicionalmente, después de golpear al oponente, el jugador debe realizar una tirada refleja de Fuerza + Jujutsu enfrentada a una tirada de Resistencia + Aguante del oponente. Este puede sumar 2 dados si está sintonizado de alguna manera con el agua. Si el defensor vence o empata, el ataque no tiene efectos mayores, pero si pierde, las llamas le envuelven. El siguiente turno, el objetivo debe realizar una tirada de Resistencia + Aguante a una dificultad de 3 éxitos. Si la supera, recibirá 2 de daño, absorbibles solo con la Resistencia a no ser que use un Jutsu defensivo de agua, y si la falla 6 de daño.

Ataque de la Herida Reincidente

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Ataque del Puño Ardiente.

Tipo: Suplementario.

Duración: Especial.

Coste: 4 motas.

Efecto: Cuando el jugador golpea al objetivo acompaña sus golpes con fuego, le deja una marca letal. Si el ataque de Jujutsu tiene éxito, se calcula y aplica el daño como de costumbre. Al inicio del siguiente turno del jugador, el objetivo recibe un daño adicional igual al daño post-absorción del anterior golpe. Este daño sólo podrá absorberse con la Resistencia del objetivo.

Poderío del Dragón del Fuego

Requisitos: Chakra 4, Taijutsu 5, Ataque de la Herida Reincidente.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, 1 Determinación, 2 niveles de salud por turno.

Efecto: Este jutsu ensalza el ánima encadenada al fuego del ninja. A consecuencia de esto, dobla el daño que realizan los ataques de fuego del personaje para ataques o Jutsus que utilicen la habilidad de Jujutsu. Además, todos los Jutsus de Fuego gastan 1 mota menos, con un coste mínimo de 1 mota.

Dotación Ígnea

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje concentra el chakra en su arma (o de una extremidad) dotándola de las características de algún elemento.

El personaje debe pagar el coste en chakra por cada ataque.

Fuego: El arma arde en llamas y, en su siguiente acción, el objetivo debe absorber 4 puntos de daño de fuego. Este daño es individual al daño normal del ataque. El fuego del arma se extingue al terminar el golpe.

Giro Ardiente

Requisitos: Taijutsu 2, Agilidad 2, Dotación Ígnea.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por +2 de daño.

Efecto: El personaje realiza un salto, giro o acrobacia en la cual infunde chakra ardiendo a su arma (o extremidad), formando una estela de fuego con la cual gana una posición ventajosa respecto a su rival y le asesta un golpe devastador. En mecánica de juego, este jutsu añade dos puntos de daño extra por mota utilizada. No se pueden utilizar más motas que el Chakra permanente del personaje.

Invocar el Arma Ígnea

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Dotación Ígnea, Kenjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas, 1 Determinación.

Efecto: Concentrándose varios segundos, el personaje puede conjurar un arma a base de chakra. El arma tiene las propiedades otorgadas por Dotación Ígnea. Por lo demás, tendrá las propiedades del tipo de arma que invoque el creador. El arma puede tener un daño máximo igual a la puntuación de Chakra x 2 del personaje.

Filo Ardiente

Requisitos: Taijutsu 2, Dotación Ígnea, Kenjutsu 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por 2 dados.

Efecto: El ninja extiende el filo de su arma gracias a su dominio del fuego. Sus ataques tendrán un rango mucho más amplio. Por cada mota que gaste, el personaje tendrá dos dados más a su reserva de Kenjutsu al realizar un ataque. El personaje no puede gastar más motas que su puntuación de Chakra.

Golpe de Piedras y Fuego

Requisitos: Giro Ardiente.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por +1 de daño.

Efecto: El personaje desata su fuego interior con un poderoso golpe. El personaje gasta hasta un máximo de motas igual a su puntuación de Fuerza y realiza un ataque de Kenjutsu o Jujutsu. Si el ataque tiene éxito, este Jutsu añade un punto más al daño del ataque por cada mota gastada.

Bloqueo Potente del Cometa

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Filo Ardiente.

Tipo: Instantáneo.

Duración: Reflejo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: Comienzan a salir chispas del arma del personaje, interponiéndose entre el arma del atacante y el personaje. Se gasta el chakra correspondiente y se tira Destreza + Kenjutsu después de que el enemigo haya atacado. Si el jugador obtiene al menos un éxito, por más éxitos que haya obtenido el atacante, el personaje bloquea el ataque enemigo, sea este una estocada, llamarada o torrente de agua. El ataque es bloqueado, aunque eso no significa que después del jutsu el arma del jugador haya salido impune, o que haya efectos secundarios en el entorno.

Legión Mortífera del Sol

Requisitos: Taijutsu 3, Dotación Ígnea.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 1 mota por 1 dado, +1 mota por personaje adicional involucrado.

Efecto: Con este jutsu, el personaje puede potenciar la capacidad combativa de sus compañeros, envolviéndolos en un campo de fuegos fatuos que potenciará sus habilidades y destruirá las defensas del enemigo. Podrá bonificar a un aliado por mota gastada, con un máximo de aliados igual al Chakra del personaje. El personaje podrá gastar una mota por cada Habilidad del árbol de Guerra que desee potenciar, consiguiendo el aliado 1 dado adicional en esa Habilidad. El personaje no puede potenciar las Habilidades de un aliado por encima del doble de la puntuación del invocador del Jutsu en esa Habilidad.

Furia del Dragón Rojo

Requisitos: Chakra 3, Taijutsu 4, Giro Ardiente.

Tipo: Acción Extra.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: Con este jutsu, el personaje se concentra en un solo objetivo y le ataca sin descanso.

El personaje tira su Habilidad de ataque sin aplicar el Atributo asociado, ni la Complejidad del arma ni cualquier otro penalizador o bonificador (pero sí aplicando los puntos por Especialidad, en el caso de que posea), y por cada éxito obtenido, el personaje gana un ataque adicional sin penalizador contra ese objetivo.

Flecha Ígnea

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Kyudo 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje concentra chakra en una flecha y la dispara. La flecha comienza a arder a medio camino de su objetivo.

Quemará su objetivo si es inflamable, y además añadirá tantos dados al daño que produzca como puntos tenga en Chakra el personaje. Las flechas que se utilicen en este Jutsu se convierten en cenizas y no podrán ser reutilizadas.

Elemento Rayo

Técnica del Rayo Veloz

Requisitos: Taijutsu 1, Agilidad 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje invierte chakra en la adquisición de velocidad, y se lanza raudo hacia su enemigo. Automáticamente ganará iniciativa sobre su oponente más inmediato. Dos personajes que utilicen esta misma técnica a la vez realizarán tiradas normales de iniciativa.

Dotación Eléctrica

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje concentra el chakra en su arma dotándola de las características de algún elemento.

El personaje debe pagar el coste en chakra por cada ataque.

Rayo: El arma o extremidad del personaje comienza a soltar chispas. Un enemigo que reciba un golpe con Dotación Eléctrica, aunque no se haya recibido daño por el golpe, tendrá un penalizador de -1 durante un número de turnos igual al Chakra del atacante, ya que la zona golpeada se le paralizará momentáneamente debido a la descarga eléctrica. Este efecto es acumulativo con golpes consecutivos recibidos con Dotación Eléctrica.

Técnica del Arma Incandescente

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 3, Dotación Eléctrica.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: Concentrándose durante unos segundos, el personaje desarrolla una corriente eléctrica alrededor de su arma, que emana una luz cegadora. Durante el resto de la escena, el arma poseerá los efectos de Dotación Eléctrica. Además, todo aquel que mire al personaje restará un dado de cualquier tirada de ataque debido a la luz cegadora del arma, que degenera la claridad visual del atacante.

Técnica de la Flecha Resplandeciente

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 2, Kyudo 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota, +1 extra por +2 de daño.

Efecto: El personaje invierte chakra en una flecha que brillará y se deslizará como un rayo hacia su objetivo. La flecha viajará a más velocidad de lo normal y su trayectoria será más directa, añadiendo +1 dado a la reserva de Kyudo del personaje. Así mismo, por cada mota de chakra extra que el personaje consuma en este Jutsu, sumará dos puntos a la base de daño de la flecha. El ninja no podrá consumir más motas de chakra para activar este Jutsu que su puntuación de Chakra.

Fuerza de Ataque del Rayo

Requisitos: Taijutsu 3, Técnica del Trueno Veloz.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje atraviesa el aire con el arma o una de sus extremidades por delante, trazando un brillante arco de chakra. Su ataque será normal, pero la cantidad de daño que inflija a su oponente tras tirar sus dados se doblará.

Velocidad del Rayo

Requisitos: Chakra 2, Taijutsu 1, Agilidad 1.

Tipo: Reflejo.

Duración: Un turno.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje se convierte en un torbellino en movimiento. El personaje se moverá de un punto a otro a una velocidad casi imperceptible. El personaje podrá doblar su distancia de movimiento durante ese turno y no le afectará el agotamiento. El personaje también puede utilizar este Jutsu para añadir 3 dados a una tirada de esquivo.

春和真月友秋夏冬春和真春

春和真月友秋夏冬春和真春



FAPZ

Genjutsu

Deshacer Genjutsu / Kai no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje, realizando unos sellos, puede deshacer un Genjutsu que haya advertido. Puede hacerlo gastando 3 motas y 1 Determinación, o también puede sacar a un compañero de un Genjutsu gastando 2 motas adicionales. El personaje realizará una tirada de Presencia + Voluntad a una DF igual al nivel del Genjutsu. Si lo consigue, el personaje deshará el Genjutsu. Si más de un personaje está realizando un Kai no Jutsu durante el mismo turno y contra la misma ilusión, los personajes sumarán sus éxitos. Si el personaje no sabe que está siendo víctima de un jutsu ilusorio, en su primer turno tiene derecho a una tirada refleja de Inteligencia + Percepción a una DF igual al nivel del Genjutsu. Si tiene éxito, se dará cuenta del efecto de la presencia del Genjutsu, pero su efecto no se deshará hasta que realice un Kai no Jutsu correctamente. Si el personaje no se da cuenta de la presencia del Genjutsu, podrá volver a intentar la tirada al siguiente turno.

Belleza

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 1.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por dado.

Efecto: El personaje tendrá un semblante seductor y atractivo para el objetivo de este jutsu. Cuando el personaje seduce, puede añadir 1 dado extra a una tirada de Don de Gentes por cada mota que invierta en el Jutsu, pero no puede superar el doble de su puntuación normal de Don de Gentes.

Desadilla

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas, +1 por objetivo.

Efecto: El personaje realiza una ilusión horrible y macabra sobre sus víctimas, en la cual éstas se ven morir. Para ello, el personaje gasta 3 motas, +1 mota adicional por cada persona que quiera incluir en la ilusión.

Los afectados por el jutsu pueden realizar una tirada refleja de Voluntad + Compostura a una dificultad en éxitos igual al Chakra del invocador del jutsu para resistirse. Si fallan, durante un número de turnos igual al nivel de Genjutsu del jugador, tendrán un penalizador a toda acción igual al Chakra del invocador del jutsu. Los personajes solo pueden intentar deshacerse del Genjutsu el primer turno de efecto de este.

Voz de Mando

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3+ motas, 1 Determinación.

Efecto: Con este jutsu, el personaje puede ensalzar el significado de sus palabras. Su discurso parece más expresivo y seductor a medida que habla.

Durante la duración de este jutsu, el personaje podrá añadir su puntuación de Chakra a cualquier tirada social en la cual se deba convencer a alguien de algo. Por 3 motas y 1 Determinación, este jutsu solo afecta a un oyente, pero cada mota adicional invertida dobla el número de gente afectada por el jutsu.

Llamada del Jefe de Guerra

Requisitos: Chakra 3, Genjutsu 4, Voz de Mando.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, 2 Determinación.

Efecto: El personaje emana un aura de gloria y carisma que logra la lealtad de cualquiera. El personaje realiza una tirada de Manipulación + Don de Gentes, a la que suma su Chakra, mientras que el objetivo realiza una tirada de Voluntad + Compostura.

Si el atacante gana, el otro le servirá durante el resto de la duración del genjutsu. Si el personaje se ve obligado a realizar algo que vaya en contra de su integridad física, tendrá derecho a una tirada refleja de Voluntad + Compostura a una dificultad en éxitos igual al Chakra del creador del jutsu para negarse a realizar tal acción.

IRA

Requisitos: Genjutsu 3, Voz de Mando.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje que use este jutsu se vuelve un objetivo irresistible para su oponente. El objetivo de este jutsu hará lo que sea para llegar a su objetivo, aunque deba ponerse en grave peligro.

El objetivo deberá utilizar su siguiente turno para atacar o llegar hasta el usuario del jutsu, aunque haya un abismo entre los dos o un foso de lava. Los personajes no pueden ser inducidos a un suicidio claro, pero si que intentaran nadar por un río helado, o saltar un pequeño acantilado.

El objetivo atacará ciegamente al creador del Jutsu hasta que este lo decida, acabe la escena, o se realice un Kai no Jutsu sobre la víctima.

Nemuru no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, +2 por objetivo adicional.

Efecto: Con esta técnica, el ninja induce a un estado de somnolencia (sueño) a los que le vean. El chakra que requiera será proporcional al número de ninjas a los que quieras dormir. No hace falta gastar motas extras si se quiere dormir a humanos normales. El rango de efecto de esta técnica es igual a (Chakra x 6) metros cuadrados. Para resistirse a esta técnica, los objetivos pueden tirar a Voluntad + Compostura contra una DF igual al grado de Genjutsu del creador del jutsu.

Sakkaku no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas, +1 por objetivo adicional.

Efecto: Con este jutsu, el personaje puede crear una ilusión óptica.

La ilusión parece en todos sus aspectos real, aunque es intangible, y si el ninja afectado por el Genjutsu la toca comprobará que es una ilusión. Que el ninja sepa que es una ilusión no quiere decir que se haya librado de ella y pueda volver a ver el mundo real con normalidad. Para ello deberá realizar un Kai no Jutsu. Este jutsu puede afectar a un número de objetivos igual a la puntuación de Genjutsu x 2 del invocador.

Yumeiru no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 1,

Sakkaku no jutsu

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 4 motas, +1 por objetivo adicional.

Efecto: Esta técnica permite crear una ilusión referente a uno de los siguientes sentidos: oído, gusto, tacto u olfato. Con este jutsu puedes otorgar una propiedad a algún objeto (hacer que tu voz suene de forma diferente, que una comida deliciosa sepa repugnante, ocultar tu olor, etc.) o sencillamente afectar a una persona para que reciba el falso estímulo (hacer que oiga algo o que huela algo). Este jutsu puede afectar a un número máximo de objetivos igual a la puntuación de Genjutsu del creador.

Gonkankaku Yume no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 2, Yumeiru no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 6 motas, +2 por objetivo adicional.

Efecto: Creas una ilusión que afecta por igual a todos los sentidos. Puedes hacer que sólo afecte a uno o a varios sentidos. Las posibilidades son muy grandes. A efectos de juego, funciona como Yumeiru no Jutsu y Sakkaku no Jutsu unidos y maximizados. Funciona para un máximo de objetivos igual a la puntuación de Ninjutsu del personaje.

Kanashiōari no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 3, Gonkankaku Yume no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, +2 por objetivo adicional.

Efecto: El cuerpo de la persona que caiga presa de esta técnica queda totalmente paralizado durante un número de turnos igual a la puntuación en Genjutsu del personaje. El personaje presa de este jutsu solo podrá actuar durante su turno si gasta un punto de Determinación, aunque lo hará con un penalizador a todas sus acciones igual a la puntuación de Chakra del creador del jutsu. Se puede disipar con un Kai no Jutsu como de costumbre, aunque también uno puede librarse de este jutsu provocándose una Herida.

El número máximo de objetivos es igual a la puntuación en Genjutsu del personaje.

Kokuangyo no Jutsu

Requisitos: Chakra 3, Genjutsu 4, Gonkankaku Yume no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 5 motas (+2 por objetivo adicional), 1 Determinación.

Efecto: Con esta técnica envuelves al enemigo en un Genjutsu que anula todos sus sentidos excepto el táctil (la única manera de hablarle será por medio de un Genjutsu sonoro). El creador del jutsu debe concentrarse en todo momento en el jutsu si no quiere que este se rompa, por lo tanto, solo podrá realizar esquivas y con la mitad de su reserva de dados habitual. Tampoco podrá realizar otros jutsus. El afectado por este jutsu puede disiparlo como de costumbre. El que esté afectado tendrá la impresión de estar rodeado de oscuridad. Si el invocador recibe daño mientras se realiza el jutsu, este se romperá. Se puede afectar a un número de objetivos igual a la puntuación de Chakra del personaje. Un personaje puede salir de la ilusión provocándose una Herida.

Honcōno no Shikkaku

Requisitos: Chakra 4, Genjutsu 5, Kokuangyo no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 10 motas, 2 Determinación.

Efecto: Es la técnica conocida más poderosa del tipo Genjutsu. La ilusión creada por este jutsu es capaz de dañar al enemigo. Las lesiones serán a nivel mental y podrán tomar la forma que se desee o considere adecuada. La DF para darse cuenta del genjutsu y el método para disiparla son los mismo que en Kokuangyo no Jutsu. El objetivo del jutsu tiene derecho a intentar descubrir y disipar la visión una vez por turno, al inicio de este. A efectos de juego, el creador del jutsu puede elegir entre crear los elementos del genjutsu o, si esta es ofensiva, realizar un daño igual al Chakra x 2 del creador del jutsu. Este daño es provocado i cada turno que el objetivo permanezca dentro del genjutsu y solo puede ser absorbido por la Resistencia natural del objetivo del jutsu, y representaría la lucha interna que se está produciendo dentro del Genjutsu, lucha que en principio el objetivo del jutsu está destinado a perder mientras esté dentro del Genjutsu. Si este muere dentro del Genjutsu, morirá también fuera.

Norda de los Guerreros Fantasma

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por 2 dados.

Efecto: Con este jutsu, el personaje parece estar rodeado de un ejército de guerreros fantasma envueltos en llamas. Los fantasmas no son reales ni atacan, pero el personaje parecerá ahora mucho más mortífero y en consecuencia será mucho más intimidatorio. El personaje ganará 2 dados a una tirada de intimidación por mota invertida, pero no podrá gastar más motas que su puntuación en Presencia.

Presencia Harmónica

Requisitos: Chakra 2, Genjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 4 motas.

Efecto: Unos aros de luz parecen rodear al personaje, haciendo difícil a los contrincantes el mirarle directamente, y menos atacarle. Cualquiera que intente atacarle, deberá realizar una tirada refleja de Determinación a una dificultad igual al Chakra del jugador. Si la falla, tendrá un penalizador igual a la puntuación de Genjutsu del ninja.

Aura de Invulnerabilidad

Requisitos: Genjutsu 3, Presencia Harmónica.

Tipo: Simple.

Duración: Una Escena.

Coste: 5 motas, 1 Determinación.

Efecto: El aura del personaje toma la forma del avatar de este, intimidando a sus enemigos y haciendo parecer al personaje mucho más glorioso y poderoso. El personaje gana cuatro puntos de absorción, y gana su puntuación de Chakra x 3 en niveles nuevos adicionales de vida, que duran mientras el Genjutsu siga activo. Estos niveles de daño son los primeros en ser marcados si el personaje recibe daño, y no se pueden sanar por ningún método. El personaje solo puede realizar este jutsu una vez por escena.



Ninjutsu

No Elementales

Técnica de Desatar Cuerdas

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: El personaje puede zafarse de cualquier atadura que le hayan hecho con cualquier tipo de cuerda normal, y consigue dos dados extras para tiradas para escapar de trampas mayores, como una red o un lazo.

Chiyute no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 2, Medicina 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por nivel.

Efecto: El personaje puede utilizar su chakra para cerrar heridas y sanarlas. Por cada mota de chakra que gaste puede sanar un nivel de salud. El personaje puede sanar una cantidad de niveles de salud por turno igual a su puntuación de Chakra x 2.

Chiyute no Jutsu Mejorado

Requisitos: Ninjutsu 3, Chiyute no Jutsu, Medicina 3.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 Determinación por Herida.

Efecto: Este complejo jutsu permite al jugador convertir horribles heridas, tales como las provocadas por jutsus de alto nivel, en meros rasguños. Por cada punto de Determinación que el personaje gaste, este puede eliminar una Herida del objetivo. Puede gastar una cantidad de Determinación por turno igual a su puntuación de Chakra.

Saïsei no Jutsu

Requisitos: Chiyute no Jutsu, Medicina 2.

Tipo: Reflejo.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2 motas.

Efecto: El personaje puede utilizar sus conocimientos en anatomía para hacer más resistente su cuerpo contra un ataque en concreto. Cada vez que el personaje sea atacado con éxito, este puede gastar 2 motas para doblar su absorción de daños natural.

Chakra no Mesu

/ Bisturí de Chakra

Requisitos: Ninjutsu 3, Chiyute no Jutsu, Medicina 2.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: La mano del ninja se cubre de un chakra azulado capaz de cortar tendones y arterias sin necesidad de cortar la piel. Es un jutsu que en manos de un poderoso usuario de taijutsu puede ser mortal. Este jutsu sirve para realizar operaciones médicas muy complicadas con relativa facilidad (suma 2 dados a cualquier tirada de Medicina), pero en combate resulta de asombrosa utilidad. Acompañando un ataque desarmado con este jutsu, el personaje anula la absorción del objetivo en tantos puntos como su puntuación de Chakra x 2, y además sumará 2 puntos al daño del ataque.

Corte de Tendones

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Chakra no Mesu.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: El personaje utiliza Chakra no Mesu para cortar un tendón al objetivo y provocarle un daño interno. El personaje realiza un ataque desarmado contra el objetivo utilizando Chakra no Mesu (por lo que el ataque aplicará los efectos de Chakra no Mesu). Si el ataque golpea y el objetivo recibe aunque sea un solo nivel de salud, el ataque provocará una Herida directa al objetivo.

Shikon no Jutsu

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Chakra Enjintou.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena.

Coste: 3 motas por cadáver.

Efecto: El personaje utilizará sus conocimientos de anatomía para dotar de funciones vitales a los cadáveres que tenga a su alrededor. El Ninja puede animar tantos cadáveres como su puntuación de Chakra x 2. Los cadáveres actuarán como zombies durante el resto de la escena, y estarán controlados por el creador del Jutsu. El personaje debe estar a menos de Chakra x 3 metros para poder controlarlos. Los zombies usarán las estadísticas de un humano común (o del tipo de personaje que eran al morir), y tendrán un bono a toda tirada igual al Chakra del creador, a discreción del Narrador.

Birānsei no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 2.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje lanza una nube de gas venenoso por la boca. El gas tiene un área de efecto igual al Chakra x 2 del personaje en metros cuadrados. El ataque se trata como un veneno de nivel medio con las siguientes características: La dificultad a pasar en la tirada de Resistencia + Vigor es igual a la puntuación de Ninjutsu del personaje; si la supera el objetivo recibe 1 de daño y si la falla recibirá 4 de daño y además tendrá un penalizador a toda acción de -2 durante 4 horas. Este daño no es absorbible por ninguna armadura, solo por la Resistencia de la víctima. Este ataque no puede bloquearse ni esquivarse si se está dentro del campo de efecto del ataque.

Kage Bunshin no Jutsu

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas por copia.

Efecto: El personaje crea una copia de si mismo que tiene libertad de acción. Aplica las mismas reglas que el Bunshin no Jutsu, pero esta vez el clon puede realizar ataques y defensas utilizando la mitad de la reserva de dados de su creador (redondeando hacia abajo). El personaje puede crear una cantidad de clones igual a su puntuación de Ninjutsu x 3.

Bunshin Daibahuka

/ Gran Explosión de Réplicas

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 4 motas.

Efecto: El personaje hace explotar un Bunshin que tenga creado. Da igual el tipo de Bunshin, el caso es que este se aproxima al objetivo y explota. El personaje manda a una de sus copias atacar y gasta las motas correspondientes acompañando una tirada de ataque. El personaje utiliza su Chakra como éxitos automáticos en la tirada de ataque del clon. Si el ataque tiene éxito, este hará un daño base de 12, al que se le suman los éxitos extra del ataque.

Elemento Tierra

Doton Dorō Houshi
/ Lodo Resbaladizo

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: Esta técnica consiste en crear un río de lodo que arrastrará al enemigo y lo pondrá en una situación vulnerable. Cualquier enemigo atrapado en el área de efecto de este ataque debe pasar una tirada de Astucia + Agilidad a una DF igual al Chakra del creador del jutsu para evitar caer. Si la pasa tendrá oportunidad de salir de ahí, si no, caerá al suelo y se deslizará siguiendo la corriente de lodo. Suele tener un aspecto muy cómico al intentar ponerse de pie. Los que hayan caído dentro del lodo tendrán que gastar una acción para levantarse, y tendrán que alejarse del lodo si no quieren tener un penalizador de -2 adicional a toda acción.

Doton Doryūheki
/ Muralla de Tierra

Requisitos: Ninjutsu 2, Doton Dorō Houshi.

Tipo: Reflejo.

Duración: Hasta el siguiente turno.

Coste: 5 motas.

Efecto: Formando unos sellos el ninja escupe una riada de lodo que se solidificará formando un muro de piedra muy resistente. Otra variante consiste en poner las manos en el suelo y que de él surja una pared de piedra. Sirve para detener muchos tipos de ataque. En términos de juego, el personaje puede utilizar este jutsu de forma refleja para bloquear un ataque. Cuando llegue su turno, el muro desaparecerá. El personaje realiza una tirada de Destreza + Percepción para bloquear el primer ataque, si no consigue bloquear este ataque, este seguirá su curso como si no se hubiera utilizado ningún jutsu defensivo, y la barrera no se habrá alzado. Si por el contrario, la defensa tiene éxito, este bloqueará el ataque y cualquier otro ataque que se realice desde ese flanco hasta que acabe el turno. La barrera puede llegar a recibir una cantidad de daño limpio igual al Chakra x 6 del jugador. Si un ataque sobrepasa la salud de la barrera, el daño restante incidirá directamente en el objetivo original, sin opción de este a evadir el ataque, aunque podrá absorber el daño con su absorción propia.

Doton, Dochū Eigyo no Jutsu
/ Técnica Escondrijo Bajo Tierra

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Suplementario o Simple.

Duración: Instantáneo

Coste: 3 motas, +1 por turno sumergido.

Efecto: Consiste en sumergirte bajo tierra y moverte con total libertad. Puede realizarse como parte de una acción de esquiva, considerándolo un jutsu de tipo suplementario (se tira a esquivar, y si se consigue el personaje se sumerge bajo tierra). También puede utilizarse como acción. Puedes moverte un número de metros por turno igual a tu Chakra x 2 por turno. Este jutsu podría utilizarse para evadir el combate durante un tiempo o para sorprender por la espalda a los enemigos. Los enemigos pueden detectar tu posición realizando una tirada de Astucia + Percepción a una DF igual a tu puntuación de Chakra. Pueden intentar golpearte para sacarte de tierra si consiguen destrozar el suelo (a discreción del Narrador). Si lo consiguen, el personaje quedará aturdido y tendrá un -2 a toda acción en su siguiente turno.

Doton, Shinjūzanshu no Jutsu
/ Técnica de Decapitamiento Suicida

Requisitos: Ninjutsu 3, Dochū Eigyo no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo

Coste: 4 motas, 1 Determinación.

Efecto: Teniendo Dochū Eigyo no Jutsu activado, puedes acercarte a un enemigo y cogerlo por la pierna. El objetivo se hundirá en el suelo, inmovilizándolo. Se realiza una tirada de Destreza + Percepción para agarrar al oponente. Un solo éxito bastará para hundirle. En el turno del oponente, este podrá realizar una tirada de Fuerza + Agilidad a una DF igual a la puntuación de Ninjutsu del atacante. Si la supera se librará de su presa, pero tendrá un -2 al resto de acciones durante su turno. Mientras un personaje esté inmovilizado estará a merced de su enemigo.

Doton, Doryūdān
/ Misil-Dragón de Tierra

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Doton Doryūheki.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: Ninjutsu de elemento tierra, en este se transforma el chakra en lodo que toma la forma de un dragón, el cual con su boca abierta comienza a disparar bolas de tierra hacia el enemigo a gran velocidad como si fueran misiles. Es una técnica de largo alcance. La velocidad que alcanzan los "torpedos" de tierra es tal que pueden ocasionar un gran daño al enemigo.

El personaje realiza una tirada de ataque de Astucia + Percepción contra todos los objetivos que tenga delante, siendo este un ataque en cono, abarcando un área amplia. La tirada de ataque es única para todos los objetivos. El ataque hace un daño base igual al Chakra x 3 del personaje, y el personaje añade su puntuación de Chakra como éxitos automáticos a la tirada de ataque.

Doton: Yomi Numa
/ Pantano Infernal

Requisitos: Chakra 4, Ninjutsu 5, Doton Doryūheki.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena

Coste: Variable.

Efecto: Este jutsu convierte un gran terreno en un pantano, haciendo a todos los que estén en dicha área inmóviles. El tamaño del pantano es proporcional a la cantidad de chakra utilizado para realizar la técnica.

El personaje gasta 2 puntos de Determinación. Por cada 10 motas que gaste, el Jutsu cubrirá un área de 500 metros. Todos los afectados por el Jutsu se moverán con una penalización de -4 a toda acción a no ser que sean capaces de maniobrar por encima del nivel del suelo.

Doton Kekkai: Dorōdōmu
/ Absorción de Chakra

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Doton Doryūheki.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo

Coste: 4 motas, 2 Determinación.

Efecto: Poniendo las manos en el suelo, el ninja crea una cúpula de roca alrededor de sus enemigos. Esta cúpula cubre una superficie igual al Chakra x 4 del personaje en metros de diámetro. El atacante entonces coloca las manos en la cúpula y empezará a absorber el chakra de sus ocupantes. Absorberá un número de motas por turno igual a su puntuación de Chakra por cada persona que haya dentro de la prisión. La cúpula tiene una cantidad de niveles de salud igual a su puntuación de Chakra x 6, y si el personaje mantiene las manos en la cúpula, esta gana una absorción letal y contundente igual a la puntuación de Ninjutsu del personaje, además de regenerar cada turno un número de niveles de salud igual a la puntuación de Chakra del personaje.

Elemento Fuego

Katon, Gokakyuu no Jutsu
/ Técnica Ígnea: Gran Bola de Fuego

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 1.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por 2 niveles de daño.

Efecto: El ninja toma una gran bocanada de aire y realiza los sellos, expulsando una llamarada de fuego por la boca. El personaje atacará utilizando su Astucia + Percepción, y el daño base del Jutsu será de 2 puntos de daño por cada mota que el personaje invierta. El personaje puede gastar un máximo de motas igual al doble de su Chakra.

Katon, Housenka no Jutsu
/ Técnica Ígnea: Llamas del Fénix

Requisitos: Ninjutsu 2, Gokakyuu no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por bola.

Efecto: El ninja toma una bocanada de aire y realiza los sellos. Luego dispara varios proyectiles de fuego, uno por cada mota invertida. El personaje ataca mediante una tirada de Astucia + Percepción individual por cada proyectil, sin penalizadores por ataques adicionales, y cada proyectil hace un daño base igual al Chakra del personaje en letal, al que se le suman los éxitos extra en la tirada de ataque. El personaje puede hacer un máximo de bolas igual al doble de su puntuación de Ninjutsu.

Katon, Ryūka no Jutsu
/ Técnica Ígnea: Fuego del Dragón

Requisitos: Ninjutsu 3, Housenka no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota por 2L, 1 Determinación.

Efecto: Parecido a Katon Gokakyuu no Jutsu, pero mucho más potente, como el hálito de un dragón. Funciona igual que el Gokakyuu, pero el personaje añadirá su puntuación de Chakra como éxitos automáticos en la tirada de ataque, y el personaje puede gastar hasta su Chakra x3 en motas.

Katon, Karyuu Endan no Jutsu
/ Técnica Ígnea: Misil Lameante del Dragón de Fuego

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Ryūka no Jutsu.

Tipo: Simple.

Duración: Una escena

Coste: 6 motas, 1 Determinación.

Efecto: El ninja toma una gran bocanada de aire, formando los sellos, y luego expulsa el fuego por la boca formando un muro de fuego de 3 metros de alto, 15 metros de ancho y 1 metro de grueso. Puede tomar forma semicircular o recta a decisión del ninja. Está tan caliente que cualquiera que se acerque a menos de 2 metros recibirá 6 niveles de daño, y cualquiera que intente atravesarlo 10 niveles (todos absorbibles). El muro de fuego se mantiene sin apagarse durante una escena y luego se va apagando y/o propagando como un fuego normal. Solo si se cubre entero con una gran cantidad de agua formada con chakra se puede apagar antes del final de la escena. Por lo demás, este ataque puede ser utilizado como un ataque normal. El personaje utiliza su Astucia + Percepción para atacar y el daño base del ataque será de 10 niveles. El personaje añadirá su Chakra en éxitos automáticos a la tirada de ataque.

Elemento Rayo

Chidori / Raikiri
/ Collar de Pájaros / Fílo Relámpago

Requisitos: Chakra 2, Ninjutsu 3.

Tipo: Simple.

Duración: Instantáneo.

Coste: 7 motas, 2 Determinación.

Efecto: Ninjutsu de elemento rayo, en el cual se concentra una gran cantidad de chakra en la mano, haciendo que el chakra de elemento rayo chirrie como si de un bandada de pájaros se tratase. El personaje ataca con esta energía acumulada para provocar un golpe devastador. En términos de juego, el personaje realiza una tirada de Destreza + Jujutsu para acertar, a la que añade su Chakra en éxitos automáticos. El ataque hace un daño base de Fuerza + Chakra x 2 + éxitos extra en la tirada de ataque. Al ser una estocada tan penetrante, el personaje ignora cualquier absorción material del objetivo, por lo que podría seguir utilizando su Resistencia para absorber el golpe. El personaje, durante su siguiente turno, tendrá un penalizador a toda acción de -2. El personaje puede utilizar el Chidori un número de veces al día igual a su puntuación de Ninjutsu -1. Si no cumple esta regla, tendrá una penalización a todas sus acciones de -4 hasta que repose.

Chidori Nagashi
/ Collar de Pájaros al Vuelo

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Chidori.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 1 mota.

Efecto: Es una variación del Chidori. Este Jutsu hace que el personaje despidiera chakra eléctrico por todo su cuerpo. La electricidad puede cambiar de lugar o potencia dependiendo de la voluntad del usuario. Esta técnica, al igual que el Chidori tradicional puede ser mortal, y en las batallas cuerpo a cuerpo es muy eficaz. El personaje puede gastar el coste de este jutsu al realizar una acción de ataque cuerpo a cuerpo para añadir su Chakra al daño del ataque; o a un bloqueo para hacer que el atacante reciba una cantidad de daño absorbible igual a la puntuación de Chakra del personaje.

Chidori Eisô

Requisitos: Chakra 3, Ninjutsu 4, Chidori.

Tipo: Suplementario.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 motas.

Efecto: Otra de las variaciones del Chidori. Con esta técnica el personaje puede manipular su chakra para extenderlo en un radio de 5 metros como si fuese una espada. Muy útil para realizar ataques a media distancia. El personaje puede realizar una tirada de ataque de Jujutsu o Kenjutsu y utiliza su puntuación de Chakra x 3 como base de daño. Además, añadirá un bono de 2 dados a la tirada de ataque.