

Tabelas de Customização para **Super Jutsu**
(Escolha aleatória quantas vezes quiser para gerar diversas aparências)

1- Pés

- 1.1.- Descalço
- 1.2.- Enfaixamento
- 1.3.- Sapatilha
- 1.4.- Tênis
- 1.5.- Botas
- 1.6.- Chinelo de Madeira

2- Cintura e Pernas

- 2.1.- Calça Larga
- 2.2.- Saiote ou Saia
- 2.3.- Bermuda
- 2.4.- Shorts
- 2.5.- Calça Justa
- 2.6.- Role novamente e adicione detalhes (joelheira, faixas, correntes, cinto de utilidades...)

3- Tórax

- 3.1.- Manga longa ou curta
- 3.2.- Colan ou Poncho
- 3.3.- Camiseta curta/não
- 3.4.- Casaco com/sem gola alta
- 3.5.- Vestido ou Manto
- 3.6.- Armadura estética ou Colete

4- Mãos

- 4.1.- Luvas fechadas
- 4.2.- Enfaixamento
- 4.3.- Correntes
- 4.4.- Luvas abertas
- 4.5.- Braçadeiras
- 4.6.- Luvas espinhosas

5- Cabeça

- 5.1.- Chapéu de Raiden
- 5.2.- Máscara fechada
- 5.3.- Bandana fechada / Faixa na cabeça
- 5.4.- Máscara de olhos / bucal
- 5.5.- Boné ou Elmo
- 5.6.- Capuz ou Protetor de Boxe

6- Detalhes gerais

- 6.1.- Tatum ou Maquiagem
- 6.2.- Piercing ou Brincos
- 6.3.- Anéis ou Rosário
- 6.4.- Cabelo Colorido
- 6.5.- Óculos ou Tapa-olho
- 6.6.- Lenço no pescoço
- 6.1.- Cicatriz
- 6.2.- Queimadura
- 6.3.- Amputação
- 6.4.- Olhos estranhos
- 6.5.- Olheiras
- 6.6.- Traços bestiais

- 6.1.- Magro
- 6.2.- Obeso
- 6.3.- Alto
- 6.4.- Baixo
- 6.5.- Musculoso
- 6.6.- Esquelético
- 6.1.- Barba grande
- 6.2.- Careca
- 6.3.- Bigode
- 6.4.- Cabelo comprido
- 6.5.- Cavanhaque
- 6.6.- Topete/Costeletas

7- Armas corpo a corpo

- 7.1.- Katana ou Wakizashi
- 7.2.- Kunai
- 7.3.- Bastão
- 7.4.- Foice
- 7.5.- Montante Larga
- 7.6.- Gunbai

8- Armas de longo alcance

- 8.1.- Estrelas de arremesso
- 8.2.- Kunai
- 8.3.- Corrente com lâmina ou massa
- 8.4.- Papel Bomba
- 8.5.- Agulhas
- 8.6.- Estrela Gigante

9- Tabela de Cores (role 2d6)

- 1.1- Violeta
- 1.2- Abóbora
- 1.3- Amarelo
- 1.4- Marfim
- 1.5- Marrom
- 1.6- Anil
- 4.1- Cobre
- 4.2- Vinho
- 4.3- Púrpura
- 4.4- Rosa
- 4.5- Dourado
- 4.6- Escarlate

- 2.1- Azul
- 2.2- Bege
- 2.3- Mostarda
- 2.4- Branco
- 2.5- Bronze
- 2.6- Negro
- 5.1- Esmeralda
- 5.2- Ferrugem
- 5.3- Rubro
- 5.4- Roxo
- 5.5- Tijolo
- 5.6- Salmão

- 3.1- Púrpura
- 3.2- Castanho
- 3.3- Chocolate
- 3.4- Prata
- 3.5- Cinza
- 3.6- Ciano
- 6.1- Jade
- 6.2- Verde
- 6.3- Laranja
- 6.4- Lavanda
- 6.5- Vermelho
- 6.6- Limão

Armadilhas & Perigos

- **Armadilhas simples** causam perda de 0/1/3 pps.
- **Armadilhas perigosas** causam 0/ 3 pps/ Morte.

Inspiração para Armadilhas

- 1. Alçapão / Ofuscar / Inundação
- 2. Esmagamento / Choque Elétrico / Lâminas
- 3. Chamas / Gases / Dardos Venenosos
- 4. Jato Ácido / Desafio Esportivo / Lanças
- 5. Teleportar / Enjaular / Enigmas & Puzzles
- 6. Alerta / Ensurdecer / Temperaturas Extremas
- 7. Estrepes / Cordame Esticado / Superfície Lisa

Obs.: Lembre-se do tema da dungeon ao elaborar a abordagem das armadilhas, e de verificar sua periculosidade em casos de armadilhas que causem dano.

Alguns exemplos de oponentes:

Lacaios... (1 PP ou X PPs em caso de grupo)

- 1. Samurais comuns, Marionetes, Ninjas comuns, Reanimados, Matilhas, pequenos enxames, Patrulhas e Guardas...

Grandes monstros... (5 / 10 / 15 PPs)

- Ninjas de elite, Prodigios (8 ou 16 PPs), Grandes Predadores...

Super monstros... (20 / 25/ 30 PPs)

- Prodígios Lendários (24 PPs), Bestas de Cauda, Deuses Antigos, Ídolos Revividos

Obs.: Lembre-se sempre de definir ALEATORIAMENTE os pontos de participação de cada inimigo, e somar 2 PPs adicionais por cada jogador acima de 4 presentes na sessão.

Objetivos para Heróis ou Vilões

- 1-Impedir; atacar; destruir
- 2-Encontrar; recuperar; resgatar
- 3-Adquirir; roubar; capturar
- 4-Guardar; vigiar; proteger
- 5-Explorar; descobrir; conquistar
- 6-Superar; Escapar de/ com; sobreviver

Complementos

- 1-Oponente Poderoso
- 2-Organização Poderosa / Influente
- 3-Ciã; Vila; País
- 4-Super Arma
- 5-Outra Dimensão; Época
- 6-Estrutura ou Local
- 7-Personagem Desaparecido
- 8-Espécime Raro
- 9-Recursos Preciosos e Outros
- 10-Oponente & Organização Ascendentes
- 11-Grande Segredo
- 12-Planos & Artimanhas
- 13-Fenômeno Recorrente ou Cósmico
- 14-Tipo de Poder (Ciência, Influência, Magia...)
- 15-Artefato Raro/ Antigo ou Revolucionário
- 16-Traição
- 17-Pessoa Importante
- 18-Transporte ou Escolta
- 19-Evento ou Anomalia
- 20-Praga ou Doença

Locais Gerais

- 1 - Castelo / Prédio do Governo
- 2 - Laboratório / Templo
- 3 - Caverna / Usina
- 4 - Torre / Academia
- 5 - Vila Murada / Vilarejo
- 6 - Armazém ou Galpão / Restaurante

Gerador Ambiental

- 1-Florestal
- 2-Arenoso
- 3-Rochoso / Montanhoso
- 4-Pradaria
- 5-Lacustre

- 6-Vulcânico
- 7-Ártico
- 8-Artificial / Urbano
- 9-Pantanosos
- 10-Oceânico
- 11-Gasoso
- 12-Etéreo / Espiritual

Temperatura & Clima

- 1-Infernal
- 2-Quente
- 3-Ameno
- 4-Ameno
- 5-Frio
- 6-Invernal
- 1- Sem alterações
- 2- Nevoeiro
- 3- Chuva Fina
- 4- Vento Forte
- 5- Nevando
- 6- Chuva Torrencial

Fenômeno Recorrente

- 1-Relâmpagos e Eletricidade
- 2-Erupções e Fogo
- 3-Tornados
- 4-Terremotos e Deslizamentos
- 5-Tsunamis
- 6-Granizo
- 7-Nevasca
- 8-Vácuo
- 9-Fulgem
- 10-Chuva Ácida

Criação Rápida de Dungeon

- 1- Em caso de sucesso **não encontra nenhum problema**
- 2- Em caso de empate surge: **Enigma ou Desafio / Armadilha Simples / Armadilha Perigosa**
- 3- Em caso de derrota surge: **“x” Lacaio / Grandes Monstros / Super Monstros**

Tabela de Rotina (O que você está fazendo antes da aventura se iniciar?)

- 1- Ajudando um amigo / Parente com problemas
- 2- Trabalhando / Estudando
- 3- Diversão com / sem amigos
- 4- Com a pessoa amada
- 5- Em ação!
- 6- Fazendo compras / Pagando dívida

SUPER JUTSU

Tabelas de customização e criação de aventuras



Dennys Lyra