

Em **SUPER JUTSU!** os personagens são shinobis talentosos que dominaram estilos e técnicas conhecidos como Jutsus. Apesar de serem expoentes em suas áreas, os prodígios sem dúvida são as pérolas do mundo ninja. Eles dominam poderes em níveis superiores aos shinobis comuns, e normalmente se utilizam dessa vantagem para impor sua visão distorcida de ordem e honra.

Números separados por barras são os resultados possíveis em um jokenpo: Derrota / Empate / Sucesso. Caso queira deixar o Jokenpo de lado, considere **1-2 / 3-4 / 5-6** em **1d6**.

O TURNO DO PERSONAGEM

Em seu turno, um personagem **1 MOVIMENTO** e **1 AÇÃO**. Caso queira mover-se para longe ou perto de algo, é necessário testar o Jokenpo e obter o empate.

ESCOLHA A NATUREZA BÁSICA DO CHAKRA:

1- **Fogo** (Katon) +1 de dano contra Vento, -1 de dano contra Água.

2- **Vento** (Futon) +1 de dano contra Raio, -1 de dano contra Fogo.

3- **Raio** (Raiton) +1 de dano contra Terra, -1 de dano contra Vento.

4- **Terra** (Doton) +1 de dano contra Água, -1 de dano contra Raio.

5 - **Água** (Suiton) +1 de dano contra Fogo, -1 de dano contra Terra.

6 – Role novamente e **escolha 1 natureza básica adicional**

- Dupla natureza elimina a Fraqueza Elemental (-1), gerando um elemento híbrido (**Obrigatório escolher Kekkei Genkai**)

- Tripla natureza elimina a Fraqueza Elemental (-1) e aumenta o dano causado pela natureza em +2 contra qualquer natureza.

- Após rolar o 6 uma terceira vez seguida, o personagem jogador será considerado um **Prodígio (ver prodígio em Lacaios & Prodígios)**.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Escolha aleatoriamente até 2 técnicas especiais:

1) Taijutsu - (combate físico desarmado) **causa 1/2/3 em dano desarmado;**

2) Ninjutsu - (técnicas diversas) **Pode agregar quaisquer efeitos com exceção dos efeitos de Genjutsu;**

3) Kenjutsu - (combate armado); **Gaste 1 ação para evocar armas**

4) Kuchiyose no Jutsu - (técnicas de invocação animal) **animal também possui uma TÉCNICA DE CAMPO e pode gerar efeitos como no Ninjutsu;**

5) Genjutsu (G) - (técnicas para confundir, iludir e enganar mente ou sentidos, ataques e defesas mentais);

6) Kekkei Genkai - (Mutação ou Aprimoramento Corporal) **Pode incluir quaisquer efeitos, inclusive os de Genjutsu;**

EXEMPLOS DE ALGUNS EFEITOS DE JUTSU

*+1 de dano Corpo a Corpo ou a Distância

* Redução de dano (-1) Corpo a Corpo ou a Distância

*Complicar alvo (alvo recebe +1 de dano ou causa -1 de dano por uso)

*Arremessar para longe

*Trazer para perto

*Movimentação automática

*Impedir movimento (1 Tentativa de libertação livre / turno)

*Percepção Sensorial Estendida (especifique o sentido)

*Liberação Elemental (Natureza do Chakra - Dano 2 / 2 / 3)

*Descobrir intenções e objetivos (G)

*Curar 1 PP mediante sucesso no Jokenpo

*Mudar alvo do oponente (G)

*Controlar Oponente - 1 turno (G)

*Ilusão Mental - Pode causar dano mental ou o dano do oponente (sem ajustes), se utilizado em uma reação ao custo de 1PP. Em caso de duração, considere 1 rodada (G)

*Agir primeiro

*Comunicação a longas distâncias

*Enxergar Chakra (PP’s do oponente, natureza do chakra...)

*Clones (criar lacaios mediante Jokenpo - 1/2/3)

*Jutsu de Transformação (dura 1 cena)

*Mover-se sobre qualquer superfície (água, paredes, teto...)

Obs: Todo Jutsu deve ser nomeado pelo shinobi que o adquirir.

Um personagem pode escolher inicialmente até 3 efeitos da lista acima. A cada nova aventura, o jogador poderá testar JKP. Em caso de empate ou vitória, o personagem poderá adicionar um novo efeito a sua ficha.

ATAQUE & ALCANCE

*Ataques de curta distância exigem um teste de aproximação caso o alvo esteja distante.

*Ataques de longa distância em combate corpo-a-corpo causam -2 de dano.

OBS.: Teste sempre após utilizar uma arma de arremesso. Em caso de empate ou sucesso ainda há munição. Em caso de derrota, a munição está acabando. No próximo teste, em caso de empate ou derrota, a munição se esgota. É possível tentar recuperar munição quando plausível

- Dano Desarmado 1 / 1 / 2

- Dano Armado 1 / 2 / 3

- Não existem escudos no cenário

- Armas não possuem custo.

TÉCNICAS DE CAMPO - Personagens possuem a vantagem do empate nos testes relacionados a técnica em questão. Escolha duas inicialmente, ou 3 em caso de 3 ou menos personagens na sessão.

1) Batedor (mapear, saber o caminho, evitar o perigo nas florestas),

2) Agente Duplo (socializar, passar despercebido),

3) Linguista (idiomas, códigos, charadas),

4) Sentinela (alerta, perceber perigo),

5) Invasor (abrir, escalar, furtivo)

6) Rastreador (procurar, rastrear)

7) Interrogador (intimidar, extrair informações)

8) Emboscador (Desarmar, detectar e instalar armadilhas simples / cena)

Obs. 1: Animais evocados através de Kuchiyose No Jutsu, podem possuir 1 único tipo de técnica de campo.

Obs. 2: Em testes cujo empate já esteja garantido, o personagem recebe um re-teste (necessita de sucesso).

LACAIOS & PRODÍGIOS

a) 1 lacaios pode causar 1 de dano no máximo sendo derrotado com 1 ataque. Um Grupo de lacaios possui X Pontos de Participação (PP's) a critério do mestre, e causa dano normalmente (1 a 3). Atacar ou se defender de lacaios sempre garante o empate aos jogadores.

b) Personagens comuns (Grandes Monstros em SUPER SWORD), que não sejam lacaios ou prodígios, não possuem a vantagem do empate ao se enfrentarem.

c) Prodígios (Super Monstros em SUPER SWORD) possuem entre 8 / 16 / 24 Pontos de Participação (PPs) e de 3 a 4 técnicas especializadas. Ao atacar e se defender, um prodígio sempre terá a vantagem do empate.

PONTOS DE JUTSU

Assim como os super pontos, os pontos de Jutsu concedem benefícios de inserção ou re-teste. **Crie problemas para você mesmo, e receba Pontos de Jutsu.**

Um ninja (Lacaios & Prodígios não inclusos) poderá ainda, aumentar em +1 o dano causado ao reduzir 1 de seus pontos de participação.

ACERTO CRÍTICO

Ao causar dano, um herói pode tentar um acerto crítico. Ele pede mais um teste e em caso de sucesso o dano será dobrado. Em caso de empate ou falha o herói erra e recebe dano automático devido a um contra-ataque (1 ou 2 de dano/Par ou Ímpar)

SOBRE TRABALHO EM EQUIPE

Trabalho em equipe permite aos ninjas aliados efetuarem testes (requer empate), que poderão favorecer o argumento para

atacar. Se houver tantos argumentos quanto a metade dos pontos de participação de um Prodígio, este não receberá o benefício do empate, tornando o Jokenpo em um Par ou Ímpar. Obs.: Atacar ou se defender de prodígios sempre garante o empate ao mesmo (a menos que algum fator externo contradiga isso).

ENCONTROS

Testar Jokenpo para saber a reação das pessoas quando do primeiro contato. Hostil, Neutro ou Pró-ativo.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Pontos de Participação são os pontos de vida em Super Jutsu. Personagens podem recuperar Pontos de Participação descansando (testar: somente o sucesso permite a recuperação dos PPs. Só é possível recuperar pontos perdidos no combate anterior ao descanso.). Dormir é obrigatório após um dia (ou uma noite) vadiando pelo mundo. Caso os personagens resistam a essa necessidade, terão desvantagem no empate em cada teste executado e metade dos pontos de participação atuais até que o façam. Após dormirem, todos os PPs são recuperados.

EVOLUÇÃO DOS PERSONAGENS

A cada aventura, os personagens recebem 1 ponto de participação adicional e um novo efeito da lista. Na terceira aventura, o personagem faz um teste para tentar aprender uma **nova técnica especial** ou uma **nova técnica de campo**. Recomenda-se um máximo de 5 aventuras, sendo a quinta a aventura final.

Personagens iniciam com **8 Pontos de Participação** (PP's).

PEDRA, PAPEL & TESOURA

Em Super Jutsu, os clássicos sinais de mão são substituídos para parecerem mais com selos de mão. É comum utilizarmos 2 selos quaisquer inicialmente e como terceiro utilizar os selos mostrados logo abaixo:



Pedra



Papel



Tesoura

SUPER JUTSU

Um suplemento para SUPER
SWORD sobre missões
secretas & ninjas
determinados



Dennys Lyra