

Hoja1

Nombre	Nombre Es	Tipo	Coste	R.	Clan	Elem	Dif	Clase	Cont	Alc	Descripción	Daño	Salvación
Sennen Goroshi	1000 años de dolor	Tai	7	E		Todos	10	Ofen	Si	C	El P ataca introduciendo los dedos índice en el recto del rival	1d6	Esq 10
Kai	Cancelación de T ilusorias	Gen	7	E		Todos	10	Def	No	C	El P cancela una técnica ilusoria de bajo nivel.		
Kawarimi no Jutsu	T del cambio por objeto	Nin	10	E		Todos	10	Supl	Si	C	El P se intercambia por un objeto, dejando al rival en "desprevenido"		PER 10
Kakuremino no Jutsu	T de camuflaje	Nin	10	E		Todos	10	Supl	No		El P se mimetiza con el entorno hasta cancelación, daño o movimiento.		PER 10
Bunshin no Jutsu	T de multiplicación	Nin	10	E		Todos	10	Supl	No		El P genera 1 copia de sí mismo con los mismos Atr y Hab y con PV=FIS. Dura hasta cancelación.		PER 10
Nawanuke no Jutsu	T de escape	Nin	10	E		Todos	10	Supl	No		El P se libera de la atadura de una cuerda o cadena.		
Henge no Jutsu	T de transformación	Nin	10	E		Todos	10	Supl	No		El P se transforma en una copia del O, pero sin variar sus Atr ni Hab. Dura hasta cancelación o daño.		PER 10
Oiroke no Jutsu	T erótica	Nin	12	E		Todos	12	Supl	Si	C	El P genera 2 copias de hombres o mujeres desnudos sin Atr ni Hab y PV=1, dejando al rival en "desprevenido"		PER 12
Utsuro	Hueco	Nin	15	D	Aburame	Todos	13	Ofen	No	M	El P genera una nube de insectos que rodea al O y se abalanza sobre él.	2d6	Esq 10
Mushi Bunshin no Jutsu	T de clon de insectos	Nin	15	D	Aburame	Todos	13	Supl	No		El P genera un clon formado por miles de insectos sin Hab ni Atr, que se disipa al ser atacado y deja al O en "desprevenido" en el siguiente turno.		PER 12
Mizudan Suisha	Bola de tanque humano acuática	Tai	12	D	Akimichi	Todos	13	Ofen	No	C	El P absorbe agua del entorno tomando su cuerpo forma de bola pesada durante un turno .y lanzandose al O	2d6	Esq 10
Baika no Jutsu	T de multitamaño	Nin	15	D	Akimichi	Yang	13	Supl	No		El P agranda el cuerpo por dos turnos dando FIS+3 y DEF+3		
Jūjin Bunshin	Clon bestia humana	Nin	15	D	Inuzuka	Todos	13	Supl	No	C	El P transforma al perro que le acompaña en una copia de sí mismo con los mismos Atr, Hab y PV que tenía el animal. Se usa como paso previo para combinar con otras T de clan. Dura hasta cancelación o inconsciencia del personaje o de la copia.		PER 12
Shikyaku no Jutsu	T en cuatro patas	Nin	15	D	Inuzuka	Todos	13	Supl	No		La técnica da al P instinto animal para aumentar la fuerza y velocidad, permitiendo atacar 2 veces el siguiente turno.		
Kagemane no Jutsu	T de imitación de sombra	Nin	15	D	Nara	Yin	13	Supl	Si	C	El P proyecta su sombra al O que al entrar en contacto con él, toma el control de su cuerpo, que seguirá los movimientos del P.		FIS 12
Sharingan	Confusión negativa	Gen	12	D	Uchiha	Yin	13	Ofen	Si	C	El P usa su sharingan para atar al rival en un genjutsu que deja al rival en "desprevenido" para el siguiente turno.		PER 10
Dainamikku Entorī	Entrada dinámica	Tai	12	D		Todos	13	Ofen	No	C	El P ataca con una patada voladora.	2d6	Esq 10
Konoha Reppū	Torbellino de la hoja	Tai	12	D		Todos	13	Ofen	Si	C	El P ataca con una patada giratoria baja, derribando al rival.	2d6	Esq 10
Narakumi no Jutsu	T de vista al infierno	Gen	12	D		Yin	13	Supl	No	C	El O queda paralizado el turno siguiente con visiones de sus mayores temores.		PER 10
Kasumi Jūsha no Jutsu	T del siervo de la niebla	Gen	12	D		Yin	13	Supl	No	M	El P genera 10 o más copias de sí mismo, que se dividen en dos cuando se les ataca, acabando por cansar al rival. El O tiene FIS-2 el siguiente turno		PER 12
Tsūga	Colmillo perforante	Nin	15	D	Inuzuka	Todos	15	Ofen	No	M	El P ataca girando rápidamente en forma de torbellino.	2d6	Esq 10
Kagemane Shuriken no Jutsu	T de imitación de sombra shuriken	Nin	15	D	Nara	Yin	15	Supl	Si	M	El P lanza un shuriken sobre la sombra del O, paralizando su cuerpo si impacta.		Esq 10
Kami Shuriken	Shuriken de papel	Nin	15	D		Todos	15	Ofen	No	C	El P genera shurikens de papel, de consistencia y filo de los auténticos. Alcance 10 metros.	2d6	Esq 12
Zankūha	Ondas decapitadoras	Nin	15	D		Viento	15	Ofen	No	M	El P lanza corrientes de aire supersónicas por las palmas, causando daño. Puede desviar un kunai.	2d6+1	Esq 10
Sōshuriken no Jutsu	Shuriken manipulados	Nin	15	D		Todos	15	Ofen	No	C	El P ataca con un shuriken unido a una cuerda transparente y elástica, que le permite dirigirlo y atacar dos veces. Alcance 10 metros.	2d6+2	Esq 10
Kirigakure no Jutsu	T de ocultación en la niebla	Nin	15	D		Agua	15	Supl	No	C	El P genera una densa niebla que anula los sentidos del O, PER-2, los dos turnos siguientes.		PER 12
Shinjū Zanshu no Jutsu	T del doble suicidio decapitador	Nin	15	D		Tierra	15	Supl	No	M	El P ataca desde el subsuelo, agarrando los pies del O y enterrándolo hasta la cabeza. Queda inmovilizado el siguiente turno.		Esq 10
Shunshin no Jutsu	T del cuerpo parpadeante	Nin	15	D		Todos	15	Supl	Si		El P usa chakra para moverse rápidamente, pareciendo teletransportarse. La distancia depende del chakra usado. 10 m de base cada 15 chakra.		
Oboro Bunshin no Jutsu	T de clones de niebla	Nin	15	D		Todos	15	Supl	No	M	El P genera 10 o más copias de sí mismo, que son imágenes incorpóreas, dejando al rival en "desprevenido".		PER 12
Otokonoko Dōshi no Jutsu	T erotica chico con chico	Nin	15	D		Todos	15	Supl	No		El P genera copias de hombres desnudos sin Atr ni Hab y PV=1, dejando al rival "desprevenido" 2 turnos.		PER 12
Onnanoko Dōshi no Jutsu	T erotica chica con chica	Nin	15	D		Todos	15	Supl	No		El P genera copias de mujeres desnudas sin Atr ni Hab y PV=1, dejando al rival "desprevenido" 2 turnos.		PER 12
Kanashibari no Jutsu	T de parálisis temporal	Nin	15	D		Todos	15	Supl	No	C	El O se paraliza durante el turno siguiente. Para cada O suplementario sube la Dif+3 y el coste +3		INT 15
Chakura no Ito	Hilos de chakra	Nin	15	D		Todos	15	Supl	No	M	El P genera hilos de chakra que salen de sus dedos para agarrar o controlar objetos.		
Jū Ren Konbo	Combo de 10 golpes	Tai	12	D		Rayo	17	Ofen	No	C	El P eleva al objetivo con una serie de golpes potenciados con rayo, para rematarlo aplastándolo al suelo con una patada desde el aire.	2d6+4	Esq 10
Shuriken bunshin no Jutsu	T clon de sombra shuriken	Nin	17	D		Todos	17	Ofen	No	M	El P ataca con dos shurikens simultáneamente, estando uno escondido en la sombra del otro.	2d6+4	Esq 12

Hoja1

Mushi Jamingu no Jutsu	T de interferencia de insectos	Nin	17	C	Aburame	Todos	17	Supl	No	L	El P distribuye nubes de insectos cargados de chakra por el territorio para despistar a los perseguidores.	PER	14
Mushi Kame no Jutsu	T de cúpula de insectos	Nin	17	C	Aburame	Todos	17	Supl	No		El P genera un escudo de insectos que aumenta su Def+3.		
Mushiyose	Recolección de insectos	Nin	17	C	Aburame	Todos	17	Supl	No	L	El P puede recolectar información de los insectos de la zona sobre el enemigo.		
Nikudan Sensha	Bola de tanque humano	Tai	17	C	Akimichi	Todos	17	Ofen	No	C	El P ataca rodando y embistiendo todo a su paso.	3d6	Esq 12
Gatsūga	Colmillo sobre colmillo	Nin	20	C	Inuzuka	Todos	17	Ofen	No	M	Requiere realizar el Jūjin Bunshin primero. Bestia y P atacan ambos en dos torbellinos coordinados.	3d6	Esq 12
Senju Sōbu	Arte militar de manipulación de mil manos	Nin	20	C	Marionetistas	Todos	17	Ofen	No	M	La marioneta del P multiplica sus brazos y los lanza contra el O, al que pueden perseguir para golpearle.	3d6	Esq 12
Kugutsu no Jutsu	T de marionetas	Nin	20	C	Marionetistas	Todos	17	Supl	No		Requiere realizar el Chakura no Ito primero. El P saca marionetas que usa como armas.		
Kage Nui no Jutsu	T de costura de sombra	Nin	20	C	Nara	Yin	17	Ofen	No	M	El P materializa su sombra en filamentos que persiguen al O y le hacen daño al atraparlo e inmovilizarlo el siguiente turno.	2d6	Esq 12
Kage Asshō no Jutsu	T de palma de presión de sombra	Nin	18	C	Nara	Yin	17	Ofen	No	M	El P lanza bombas flash detras de él lo que genera una gran sombra con la que agarra y aplasta a los enemigos.	3d6	Esq 12
Kage Naraku no Jutsu	T de sombra infernal	Nin	20	C	Nara	Yin	17	Ofen	No	C	El P usa la T de imitación de sombra y hace que el O se hunda dentro de la sombra, desapareciendo unos instantes y reapareciendo confuso. Pierde el siguiente turno.		
Sōfūshasan no Tachi	Manipulación del molino de triple cuchilla	Nin	20	C	Uchiha	Todos	17	Ofen	No	M	El P lanza un kunais y shurikens con hilos atados a ellos. Los shurikens despistan al O y el kunai acierta.	2d6+3	Esq 15
Shishi Rendan	Combo de leones	Tai	17	C	Uchiha	Todos	17	Ofen	No	C	El P desencadena una serie de golpes para conducir al enemigo al suelo para rematar con una fuerte patada.	3d6	Esq 12
Shintenshin no Jutsu	T de transferencia de mente	Nin	20	C	Yamanaka	Todos	17	Supl	No	M	El P entra en la mente del O y le controla.	FIS	12
Endan	Bala de fuego	Nin	17	C		Fuego	17	Ofen	Si	C	El P expulsa una bala de fuego rapido.	1d6+5	Esq 12
Sen'eijashu	Manos de serpientes sombra ocultas	Nin	17	C		Todos	17	Ofen	Si	C	El P expulsa serpientes venenosas cuya mordedura inyectan un veneno paralizante con DES-5 durante un turno.	1d6+5	Esq 12
Jouro Senbon	Lluvia de agujas	Nin	17	C		Todos	17	Ofen	No	L	El P invoca un 'paraguas' de agujas que gira y lanza en un area de 10 metros a la redonda.	2d6	Esq 15
Ryūka no Jutsu	T del fuego de dragón	Nin	17	C		Fuego	17	Ofen	No	M	El P expulsa un chorro de fuego en linea recta hasta el O.	3d6	Esq 10
Girochin Doroppu	Guillotina	Tai	17	C		Rayo	17	Ofen	No	C	El P lanza una potente patada aerea cargada de chakra hacia abajo contra el O.	3d6	Esq 10
Konoha Shōfū	Corriente de la hoja	Tai	17	C		Todos	17	Ofen	Si	C	El P ataca con una potente patada ascendente.	3d6	Esq 10
Jibashi	Asesinato electromagnético	Nin	17	C		Rayo	17	Ofen	No	M	El P genera una ola de electricidad, cuyo daño depende del chakra usado.	3d6	Esq 12
Retsudo Tenshō	División de la palma de tierra	Nin	17	C		Tierra	17	Ofen	No	C	El P provoca que la tierra se hunda en espiral enterrando y aplastando al O.	3d6+3	Esq 10
Konoha Daisenpū	Gran torbellino de la hoja	Tai	17	C		Todos	17	Ofen	No	C	Versión más poderosa del Remolino de la hoja	3d6+3	Esq 10
Teppōdama	Disparo de agua	Nin	17	C		Agua	17	Ofen	No	C	El P dispara una bola de agua con gran velocidad, pudiendo aumentar el daño aumentando el gasto de chakra.		
Hōmatsu Rappa	Ola violenta de espuma	Nin	17	C		Agua	17	Supl	No	M	El P libera un gran chorro de burbujas y espuma que puede "limpiar" cualquier campo de batalla, desde fuego a aceite, además de poder usarse como cortina de humo contra el enemigo.		
Karasu Bunshin no Jutsu	T del clon de cuervos	Nin	17	C		Todos	17	Supl	No		El P genera un clon formado por cuervos con los mismos Atr y Hab con PV=FIS*2	PER	10
Tsumuji	Tifón	Nin	20	C	Aburame	Todos	20	Ofen	No	M	El P genera un torbellino de insectos que atrapa al O y lo lanza.	3d6	Esq 12
Nikudan Hari Sensha	Bola de tanque humano punzante	Tai	20	C	Akimichi	Todos	20	Ofen	No	C	El P convierte su cuerpo en una esfera proyectando armas hacia fuera.	3d6+3	Esq 12
Tensōga	Colmillo gemelo celestial	Nin	20	C	Inuzuka	Todos	20	Ofen	No	M	Requiere realizar el Jūjin Bunshin primero. Bestia y P atacan ambos en un gran torbellino coordinado.	3d6+3	Esq 12
Kage-Kubishibari no Jutsu	T de sombra estrangulante	Nin	20	C	Nara	Yin	20	Ofen	No	C	El P proyecta su sombra sobre el O y ataca el cuello de la victima asfixiándolo.	3d6+3	Esq 15
Kasegū no Jutsu	T de estacas encadenadas	Gen	17	C	Uchiha	Todos	20	Ofen	No	C	El O se sumerge en un genjutsu donde sufre torturas por estacas clavadas en su cuerpo con daño real.	3d6+3	PER 12
Hōsenka no Jutsu	T del fuego del fénix	Nin	20	C		Fuego	20	Ofen	No	C	El P expulsa varias bolas de fuego controladas por chakra, difíciles de esquivar.	2d6	Esq 14
Okashō	Impacto de la flor de cerezo	Tai	17	C		Todos	20	Ofen	No	C	El P ataca concentrando chakra en la palma y descargandola al contacto.	a 10 de chakra su	Esq 10
Rakanken	Puño del Arhat	Tai	17	C		Todos	20	Ofen	No	C	El P ataca con una serie de poderosos golpes.	2d6+1	Esq 12
Ikazuchi no Kiba	Colmillos de rayo	Nin	20	C		Rayo	20	Ofen	No	L	El P lanza dos rayos a cualquier localización y O	2d6+3 por O	Esq 12
Gōkakyū no Jutsu	T de la gran bola de fuego	Nin	20	C		Fuego	20	Ofen	No	M	El P expulsa un gran bola de fuego.	3d6	Esq 12
Dochū Senkō	Viaje subterráneo	Nin	20	C		Tierra	20	Ofen	No		El P se sumerge debajo del suelo y ataca al enemigo en "desprevenido".	3d6	
Kamaitachi no Jutsu	Hoz de comadreja	Nin	20	C		Viento	20	Ofen	No		Requiere arma Abanico gigante. El P genera fuertes corrientes de aire que cortan todo a su paso.	3d6	Esq 12
Jūha Shō	Palma de ola bestial	Nin	20	C		Viento	20	Ofen	No		El P libera una corriente ola de aire que corta rocas y árboles.	3d6	Esq 10
Tsūtenkyaku	Patada voladora celestial	Tai	17	C		Todos	20	Ofen	No	C	El P lanza una potente patada aerea cargada de chakra hacia abajo contra el O.	3d6+2	Esq 12
Raijū Tsuiga	Colmillo buscador de bestia de rayo	Nin	20	C		Rayo	20	Ofen	No	C	El P genera una bola de electricidad con forma de bestia que puede dirigir hacia el O.	3d6+3	Esq 12
Zankūyokuha	Ondas decapitadoras extremas	Nin	20	C		Viento	20	Ofen	No	M	El P lanza corrientes de aire supersónicas masivas que lo cortan todo a su paso.	3d6+3	Esq 12
Kamikaze	Viento divino	Nin	20	C		Viento	20	Ofen	No		El P genera pequeños tornados que pueden unirse en un grande.	3d6+3	Esq 12

Hoja1

Mizu Bunshin no Jutsu	T de clon de agua	Nin	20	C	Agua	20	Supl	No	El P genera un clon de agua con PV=PVdeP/10, con los mismos Atr y Hab. Por cada clon adicional se gasta 20 de chakra.		
Suirō no Jutsu	T de prisión de agua	Nin	20	C	Agua	20	Supl	No	C El P genera una esfera de agua alrededor del O, impidiéndole salir durante 2 turnos, aunque tampoco se le puede atacar. Puede almacenarse en un rollo como trampa.		
Mizuame Nabara	Campo de jarabe capturador	Nin	20	C	Agua	20	Supl	No	M El P cubre un área de 10 metros de agua viscosa, que impide a los O moverse.		
Mizurappa	Olas furiosas	Nin	20	C	Agua	20	Ofen	No	M El P libera un gran chorro de agua de alta presión, que arrasa con todo a su paso. El daño aumenta ampliando el gasto		
Ranshinshō	Perturbación del sistema nervioso	Nin	20	C	Rayo	20	Ofen	No	C El P convierte su chakra en electricidad y golpea al O interrumpiendo el funcionamiento de su sistema nervioso. Le inmoviliza 2 turnos.	ConCh 12	
Doroku Gaeshi	Escudo de tierra	Nin	20	C	Tierra	20	Def	No	El P genera un muro de tierra frente a él de resistencia 10		
Moguragakure no Jutsu	T de ocultación como topo	Nin	20	C	Tierra	20	Supl	Si	El P se sumerge debajo del suelo permitiéndole atacar por sorpresa o escapar.	PerCh 10	
Dochū Eigyo no Jutsu	T del escondrjjo bajo tierra	Nin	20	C	Tierra	20	Supl	No	El P se sumerge debajo del suelo permitiéndole atacar por sorpresa o escapar.	PerCh 12	
Kaeru Kaeru no Jutsu	T de conversión en sapo	Nin	20	C	Todos	20	Supl	No	C El O se convierte en sapo durante el siguiente turno, sin Atr ni Hab y con PV=FIS	INT 12	
Gamagakure no Jutsu	T de ocultación en un sapo	Nin	20	C	Todos	20	Supl	No	El P se oculta en el interior de un sapo, y no es detectable ni por PerCh.		
Sumi Bunshin no Jutsu	T de clon de tinta	Nin	20	C	Todos	20	Supl	No	El P crea un clon de tinta con los mismos Atr y Hab con PV=FIS*3	PER 12	
Sumigasumi no Jutsu	T de la niebla de tinta	Nin	20	C	Todos	20	Supl	Si	C El P crea una nube de tinta para poder escapar.		
Sanzengarasu no Jutsu	T de cien cuervos dispersos	Nin	20	C	Todos	20	Supl	No	M El P invoca una gran bandada de cuervos que rodean al rival o rivales, dejándolos "desprevenidos" en el siguiente turno.	PER 12	
Jagei Jubaku	Hechizo de autoridad de serpientes	Nin	20	C	Todos	20	Supl	Si	C El P crea dos serpientes gigantes que envuelven y paralizan hasta 2 O durante el siguiente turno.	Esq 12	
Kuchiyose no Jutsu	T de invocación	Nin	20	C	Todos	20	Supl	No	El P invoca un animal con el que haya establecido un contrato de sangre previo.		
Gamayudan	Bala de aceite de sapo	Nin	20	C	Todos	20	Ofen	No	C El P escupe un aceite sobre el O, que lo cubre dificultándole el movimiento y perdiendo el siguiente turno. Si se le ataca con fuego en el siguiente turno el daño se multiplica por 2.	Esq 12	
Suiken	Puño borracho	Tai	17	C	Todos	20	Ofen	No	El P se 'emborracha' y adquiere DES+5 por dos turnos.		
Fūsajin no Jutsu	Jutsu de tormenta de arena	Nin	20	C	Viento	20	Ofen	No	Requiere arma Abanico gigante. El P genera una ráfaga de viento cargada de arena, que ciega a los O, dando PER-3 durando dos turnos.	Esq 12	
Kokoni Arazu no Jutsu	T del falso ambiente	Gen	17	C	Yin	20	Supl	No	El P cambia la apariencia de un objeto o área para despistar al enemigo. Entrar en la zona afectada, hace caer en la técnica.	PER 12	
Kori Shinchū no Jutsu	T de mente astuta afectada	Gen	17	C	Yin	20	Supl	No	L El O cae en la ilusión de avanzar cuando en realidad está caminando en círculos.	PER 12	
Sōshūjin	Ataque de kunais manipulados	Nin	20	C	Todos	22	Ofen	No	M El P hace levitar 3 kunais usando chakra para lanzarlos simultáneamente. 10 de chakra por cada kunai adicional.	6 por cada kunai a Esq 10	
Chōharite	Super palmada	Tai	22	B	Akimichi	Todos	23	Ofen	No	El P concentra chakra en la palma y golpea con la mano abierta, descargándolo.	4d6 Esq 15
Chidori	Millar de pájaros	Nin	30	A	Uchiha	Rayo	27	Ofen	No	C El P genera una esfera de electricidad en la palma pudiendo cortar casi cualquier cosa.	5d6 Esq 15

	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	7	8	9	10
2	8	10	12	14	16	18	20
3	12	15	18	21	24	27	30
4	16	20	24	28	32	36	40
5	20	25	30	35	40	45	50
6	24	30	36	42	48	54	60
7	28	35	42	49	56	63	70
8	32	40	48	56	64	72	80
9	36	45	54	63	72	81	90
10	40	50	60	70	80	90	100
11	44	55	66	77	88	99	110
12	48	60	72	84	96	108	120
13	52	65	78	91	104	117	130
14	56	70	84	98	112	126	140
15	60	75	90	105	120	135	150
16	64	80	96	112	128	144	160
17	68	85	102	119	136	153	170
18	72	90	108	126	144	162	180
19	76	95	114	133	152	171	190
20	80	100	120	140	160	180	200
21	84	105	126	147	168	189	210
22	88	110	132	154	176	198	220
23	92	115	138	161	184	207	230
24	96	120	144	168	192	216	240
25	100	125	150	175	200	225	250
26	104	130	156	182	208	234	260
27	108	135	162	189	216	243	270
28	112	140	168	196	224	252	280
29	116	145	174	203	232	261	290
30	120	150	180	210	240	270	300