



Pokročilé taijutsu	2	Dainamikku Akushon	Dynamická akce	Úder bezzbraně	1x odhození, -1 život (zásah beze zbraně)	Úder, který se ninja učí v útlém věku. Jedná se o brutální úder, který odhodí nepřítele.	základ							3	
	2	Goken		Úder, ochromení	1x ochromení (zásah beze zbraně)	Brutální úder, jenž je po zásahu schopen ochromit končetinu nepřítele	základ							2	Úder do končetiny
	2	Teshi Sedan		Kombo dvou úderů, z čehož druhý je prováděn ukazováčkem	1x -1 život najisto, nebo 1x ochromení (zásah beze zbraně)	Speciální kombo úderů, kde druhý je prováděn ukazováčkem ruky. Jedná se o techniku převzatou od Kimimara dovedenou k dokonalosti ninjy z Mlžné vesnice. První úder protivníka znejistí a otevře prostor pro druhý, který, pokud je proveden správně, ubere protivníkovi 1 život. Pokud zasáhne končetinu, vyřadí tuto končetinu z boje po trvání boje (ochromení).							4	Kombo dvou úderů, z nichž druhý je zásah ukazováčkem do hrudi, nebo do končetiny.	
	2	Hiru Bansho		Kryt proti zbraním	2x kryt - zbraň rukou	Rychlý pohyb, díky kterému je možné zablokovat zbraň rukou	základ							2	
	3	Sai Shou		Kombo pěti úderů, doražen nepřítele.	Technika doražení	Ničivá technika, která přeruší chakru uvnitř těla oslabeného ninjy rozdrčením chakrových bran a přivodí mu tak smrt. Ninja soustředí svoji chakru do pěti mocných úderů, vedených na pět částí těla, kde se ukrývá osm chakrových bran (hlava, krční páteř, srdce, břicho a podbřišek). Rozsáhlé poškození způsobené silou úderů způsobí nenávratnou smrt. Musí splňovat všechny podmínky pro doražení.							6	Kombo pěti úderů	
	3	Shou jutsu		Paralýza při úderu do hrudi	1x paralýza (zásah beze zbraně)	Technika, jenž byla převzata z klanu Hyuuga. Jedná se o kompletní paralýzu těla.	základ							4	úder do hrudi
	3	Sangosho		Obranný chvat	1x imunita (zásah zbraní)	Technika, jenž pomocí pohybu chakry v těle zablokuje jakkoukoliv zbraň. Ninja se tak na krátký okamžik stává zbraněmi nezranitelný.	základ							3	
	3	Chakra Kyuuin no Jutsu		Odražení ninjutsu	1x kryt - ninjutsu (koule) rukou	Technika, díky níž je ninja schopen odrazit vrhnutou ninjutsu techniku a zachránit se.	základ							3	Pouze ninjutsu
	3	Tsutenkyaku		Kombo tří úderů s likvidačním účinkem	T1x -2 životy, nebo 1x roztržení - končetina (zásah beze zbraně)	Kombo tří drtivých úderů, které při nevykrytém třetím zásahu do trupu ubere dva životy. Při zásahu do končetin končetinu zmrzačí.								3	Kombo tří úderů
	3	Ranaken		Úder tříštící zbraně	1x roztržení - zbraň (zásah beze zbraně)	Úder otevřenou dlaní, který v sobě nosí obrovskou fyzickou sílu. Pomocí tohoto úderu se dá prakticky zlomit jakákoli zbraň, s výjimkou těch legendárních (roztříštění - zbraň).	základ	opice						3	
	4	Kaimon	Brána otevření	Technika stimulující výkon těla shinobiho	Množství chakry potřebné na taijutsu techniky je o 1 nižší	Otevření první brány uvolní v mozku veškerá omezení ovládní svalů. Uživatel je schopen svoje svalstvo využívat na plnou kapacitu i bez vynakládání chakry. Sesílání (ne jejich zvláštní efekty, jako například léčení v Bráně léčení) veškerých bojových technik taijutsu (boje beze zbraně), krom otevírání bran, jsou o 1 bod chakry levnější po dobu trvání boje (nejméně však vždy za 1 chakru), nebo do vyplývání kapacit chakry.	základ						2		
	4	Hayabusa Otoshi		Drtivý úder s rozběhem, prováděný ze slepého bodu cíle	1x najisto, odhození, -1 život (úder do zad, s rozběhem, beze zbraně)	Úder, jenž musí být proveden s rozběhem (rozumným) a veden na záda. Takto provedený chvat je neblokovatelný a vždy efektivní.	základ							4	Úder je nutno vést do zad a s rozběhem
	4	Hakke Hasangeki		Kombo dvou úderů tříštící ocel	1x ochromení, roztříštění - zbraň (kombo dvou úderů do zbraně, beze zbraně)	Speciální kombo, díky němuž je hustota chakry okolo ruky natolik mocná až láme ocel (roztříštění) a ochromí ruku, která ji drží. Útočná ruka se počítá jako zbraň (a nemůže být tudíž zraněna zbraní).	základ	kůň						4	Nutno zasáhnout dvakrát zbraň
	4	Lariat		Smrtící zakončovací úder	1x najisto, -1 život (zásah beze zbraně)	Mistrovský úder obrovské síly, při kterém útočník zasáhne oběť do hrudníku a doslova ji zlomí v půli.	základ							3	Zásah do hrudi celou délkou ruky.
	4	Idaina katsuryoku	Nezměrná odolnost	Zvyšuje odolnost		Díky intenzivnímu výcviku se tělo ninjy stalo mnohem odolnějším a získal tak trvale +1 život. Toto je pasivní schopnost.								0	
	5	Omote Renge	Přední lotos	Drtivý útok spuštěný kombem tří úderů	za 3 najisto cíli i uživateli techniky (kombo tří úderů)	Ničivý útok, který k provedení vyžaduje mít aktivní Bránu otevření. Tři údery komba vyhodí oběť prudce do vzduchu, kde ji útočník v nejvyšším bodě trajektorie chytí a vlastní silou a vahou oběma prudce mrští o zem. Drtivý dopad způsobí útočníkovi i jeho cíli 3 zranění najisto.								0	K použití techniky je třeba mít otevřenou alespoň první bránu.
	5	Kyumon	Brána léčení	Technika stimulující regeneraci těla shinobiho	Každé zranění je po dobu trvání techniky automaticky vyléčeno za 2 body chakry	Otevření druhé brány upraví toky vnitřní energie a zvýší regenerativní schopnosti uživatele. Kdykoliv je zraněn, všechna zranění se mu vyléčí za chakru (1 život = 2 body chakry). Léčení je automatické, nelze mu nijak zamezit a stav trvá do ukončení boje, nebo do vyplývání kapacit chakry. Druhou bránu nelze otevřít bez předchozího otevření první v tom stejném boji.	základ						2	K naučení nutno nejprve umět techniku Brána otevření. Před použitím je potřeba nejdříve použít Bránu otevření.	
	5	Shishi Rendan		Hrozivé kombo čtyř úderů	1x najisto, roztříštění, -2 životy (kombo 4 úderů, beze zbraně)	Zničující technika. Kombo čtyř po sobě jdoucích úderů, která má při úspěšném provedení strašlivé následky. V případě, že uživatel nemá dostatek chakry, může techniku využít za cenu veškeré jeho zbývající chakry (nejméně však za 2 body), aby po jejím provedení okamžitě upadl do agónie následkem fyzického vyčerpání.	základ						8	Kombo úderů, které musejí po sobě zasáhnout protivníka	
	5	Suiken Ryuu	Opilcova pěst	Obranná technika sedmi krytů	7 x kryt - zbraň rukou	Speciální stav, který byl přiveden k dokonalosti, dle mistra bojových umění Lee Rocka.	základ	pes						6	
	6	Seimon	Brána života	Technika stimulující sílu shinobiho těla	Po dobu boje +1 zranění při zásahu beze zbraně	Otevření třetí brány prudce zvýší proudění krve a okysličení svalů, díky čemuž nadměrně vzrůstá jejich výkonnost. Nelidský nápor na tělo uživatele se při otevření třetí brány již fyzicky projevuje: tělo uživatele zrudne, svaly se napnou a tepny i žíly nabobtnají. Zvýšená síla umožní dávat při každém platném zásahu při boji beze zbraně +1 zranění (tedy i při použití technik, které normálně nezraňují). Brána je otevřena do konce boje nebo do vyčerpání chakry, přičemž okamžitě po jejím odeznění padá uživatel k zemi a je na 1 minutu postižen efektem Paralýza. Třetí bránu není možno otevřít bez předchozího otevření druhé ve stejném boji.	základ							4	K naučení nutno nejprve umět techniku Brána léčení. Před použitím je potřeba nejdříve použít Bránu léčení.



## Ninjutsu

Základní ninjutsu	1	Bunshin no Jutsu	Dvojník	Jednoduchá obrana pomocí dvojníků	2 x úhyb	Jednoduchý klon je nezákladnější jutsu ninjů. Podstatné pro ty, kteří chtějí první bitku přežít.	základ	beran	had	tygr		2		
	1	Zan Mai		Prostá zklidňovací technika	Mimo boj. První jutsu střetu stojí o polovinu méně (zaokrouhlo nahoru).	Ninja se dostává do klidného stavu, kdy je jeho tělo na první okamžik v klidu s chakrou.	základ					0	soustředění probíhá 5 minut	
	1	Kawarimi no Jutsu	Přemístění	Zachránná přemísťovací technika	Imunita na zásah, který by postavu přivedl do agónie. Přemístění o 15m pryč od boje, možnost ukončení střetu	V okamžiku, kdy je ninja smrtelně raněn (zásah by jej uvedl do agónie), přemístí se z nebezpečí (zahlásí imunitu a co nejrychleji se přesune 15 metrů libovolným směrem od místa, kde stojí, po dobu přesunu je mimo hru) a na jeho místě se zjeví dřevěný špalek, nebo jiná náhrada. Přesun může využít k útěku (a ukončit tak střet), nebo k útoku z výhodnějšího úhlu. Sesláním techniky si ninja připraví podmínky pro její spuštní v okamžiku, kdy by měl být smrtelně zasažen.  Technika je náročná na koordinaci a rychlost a Geninové jsou ji proto schopni použít pouze jednou za střet, Chuninové pak dvakrát a Joninové třikrát.	základ	opice	pes			2		
	1	Obnova chakry		Základní meditační technika	Chakra se při meditaci obnovuje jednou rychleji.	Díky intenzivnímu výcviku, se ninja naučí lépe obnovovat chakru. Při meditaci ve vesnici obnoví 1 bod chakry za minutu, mimo vesnici za 2 minuty. Toto je pasivní schopnost.						0		
	2	Splynutí živelů		Ninja je schopen používat dva různé živly	Jen po výběru této techniky je možno vybírat si schopnosti ze dvou různých živlů.								0	
	2	Kanashibari no Jutsu	Chakrové sputání	Ninja krátkodobě sputá cíl chakrovými vlákny	Ochromení (zásah koulí)	Ninja zasáhne cíl svoji vlastní surovou chakrou zformovanou do vláken, a krátkodobě jej tak sputá.	základ	krysa					2	Hození koule
	2	Henge no jutsu	Transformační technika	Technika umožňuje ninjovi na sebe na krátkou dobu vzít cizí podobu.	Změna podoby nerozpoznatelná běžnými smysly	Při seslání techniky na sebe ninja vezme cizí podobu (kterou musí být na dotázání schopen přiměřeně detailně popsat). Udržování podoby vyžaduje soustředění (každá technika seslaná pod vlivem Henge stojí o 1 bod chakry víc). Technika končí v okamžiku, kdy se ji rozhodne držitel uvolnit, v okamžiku, kdy mu dojde chakra či pět vteřin po tom, co upadne do bezvědomí (například do agónie). Po dobu fungování techniky nosí hráč na rameni příslušnou stuhu a u sebe informační kartičky pro postavy s Vylepšeným vnímáním.	základ	pes	boar	beran		4		
Pokročilé ninjutsu	3	Shunshin no Jutsu	Technika problesknutí	Technika umožňující okem nepostřehnutelných pohyb	V boji i mimo boj, zmatení (ryže/automaticky) a následně neviditelnost, dokud se ninja pohybuje	Jedna ze základních schopností všech shinobi, která je užitečná při rychlých ústupech. Ninja usměrní svoji chakru, odvede pozornost okolí nějakým spektakulárním efektem (nejčastěji výbuchem kouře, ale variant je nešetně) a rozběhne se takovou rychlostí, že je běžným okem nepostřehnutelný. Osobám v okolí je způsoben efekt zmatení (mimo boj automaticky, v boji ryže) a ninja je na max. 2 minuty zneviditelněn - musí ale neustále běžet konkrétním směrem (žádné obíhání okolo). Efekt končí ve chvíli, kdy se zastaví, zpomalí, tasí zbraň, zaútočí, či provádět cokoli, co není běh, nebo když uběhne časový limit.	základ					3		
	3	Funyu no Jutsu	Technika uzavření	Jednoduché uzavření předmětů do svitku	Mimo boj. Umožní ninjovi uzavírat menší neživé předměty do svitků.	Toto je jednoduché základní pečetičí jutsu, pomocí kterého je jeho uživatel uzavřít menší neživé předměty (zbraně, vybavení a podobně - nic většího než stůl) do svitku. K uzavření je potřeba věc položit na svitek, použít znamení a poté předmět na svitek zapsat (chakra se platí podle velikosti). Pro vyjmutí postačí rozevřít svitek, provést pečeti pozpátku a vyškrtnout předmět. Toto zjednodušuje jejich přepravu a zabraňuje jejich případnému ukradení, protože ze svitku je může vyjmout jen ten, kdo je tam uzavřel. Shinobi tak může například do svitku uzavřít deset katan a kdykoliv mu někdo roztříští zbraň, vyjme ze svitku náhradní bez nutnosti vracet se do města. Cokoliv ve svitku uzavřeného musí hráč fyzicky nést, pokud to chce vyvolat.  Sudá pečef (6), běžná.	základ	zajíc	had	pes		0	Chakra se určuje podle velikosti předmětu (drobné předměty =1/střední zbraně =2/velké zbraně =3/předměty velké jako stůl =4, jde o celkový přibližný objem)	
	3	Fuinjutsu: Tengoku no mon	Pečetící jutsu: Nebeská brána	Technika pečetičí brány mezi tělem a duší	Technika doražení	Ninja položí na tělo umírajícího svitek, na který nakreslí pečet, pomocí které uzavře spojení mezi tělem ve smrtelném světě a duší na cestě do Čisté země. Celý proces vyžaduje klid a soustředění a trvá nejméně dvě minuty a po jeho dokončení cíl techniky umírá (doražení). Silnější varianta této techniky (Věčná brána nebes) umožní po dalším následném soustředění (další 3 minuty) dovést oddělení těla od Čisté země do krajnosti, jejímž důsledkem je rozpad těla na prach. Pouto mezi duší a tělem je tak takřka nenávratně ztraceno.	základ	býk	zajíc	kůň	beran	4	Vlastnění pečetičího svitku.	
	3	Kanchi no Jutsu	Sensorická technika	Technika umožňující vnímat chakru živých tvorů.	Vylepšené vnímání (mimosmyslové vjemy) 1, vycitění neviditelných. Pasivní.	Ninja skrze trénink získal schopnost vnímat chakru živých tvorů a identifikovat jejich přítomnost (vylepšené vnímání: Imosmyslové vjemy 1, vycitění neviditelných). Jako profesionální sensor je také schopen správně třídít všechny přicházející vjemy a lépe s nimi pracovat: v případě, že disponuje dalšími pasivními způsoby vylepšeného vnímání, jedno z nich se mu trvale zvyšuje o 1 (max. na stupeň 3).						0		
	4	Harmonie živelů		Ninja je schopen velmi efektivně používat tři různé živly	Schopnost používat tři různé živly najednou. Všechny živelné techniky stojí o polovinu méně zkušeností.	Ninjova schopnost transformovat chakru v živelné energie je tak pokročilá, že je schopen využívat tři živly najednou. Všechny živelné techniky ve hře (ne při tvorbě postavy) hráče stojí o polovinu méně zkušeností, zaokrouhlo nahoru.						0	Nutnost zvládat Splynutí živelů	
	4	Fuinjutsu: Soshoryu	Dva draci	Technika seslaná pomocí zbraní uzavřených ve svitcích	Za 1 život (za 2 při výbušných kunaích), ryže.	Toto je pokročilá technika pracující s uměním zapečetovat věci pomocí techniky Uzavření. Shinobi si mimo boj připraví dva svitky a do každého uzavře jeden kunai (popř. kunai s výbušným listkem). K seslání techniky shinobi po základní pečeti položí na zem oba svitky, položí na ně ruce a poté prudce vyvolá uložené zbraně a naklonuje je, takže nepřítel zavalí déšť kunaiů (ryže, 1 zranění), nebo výbušných kunaiů (ryže, 2 zranění). Shinobi může do svitků uzavřít více kunaiů a techniku může používat opakovaně, dokud nevyužije všechny uzavřené dvojice.	základ					4	Nutnost znát techniku Funyu no Jutsu, ryže	
	4	Kagebunshin no jutsu	Stínové klony	Klony napomáhající v obraně i útoků	Úhyby (2 chakry), a zásahy Najisto (6 chakry) podle vložené chakry	Vylepšená klonovací technika, která umožní uživateli vytvořit větší množství bojeschopnějších klonů. Při seslání shinobi vloží do techniky navíc tolik chakry, kolik chce využít úhybů (2 chakry), nebo zásahů najisto (6 chakry) chce využít. Není možné seslat běžné a stínové klony dohromady a není možné seslat další klony, dokud technika není ukončena (koncem boje, nebo rozhodnutím sesílatele). Zásahy na jisto se vztahují i na techniky.	základ	býk				0	Chakra se určuje podle vyvolaných klonů	

	5	Přívál chakry		Pokročilá meditační technika	Regeneruje polovinu maxima chakry během 1 minuty	Toto je velmi pokročilá regenerační technika, při které uživatel překoná omezení svého těla a je schopen objevit skryté rezervy. Během první minuty meditace je tak schopen obnovit vždy polovinu maxima své chakry (zaokrouhlena dolů). Technika je namáhavá a nelze používat opakovaně - ne dřív, než za půl hodiny po předchozím použití. Jednou za den je pak techniku možno využít k tomu, aby si během minuty meditace obnovil ninja veškerou chakru, ale pak se limit pro opakované použití prodlužuje na celou hodinu.									0	
	5	Hikoishin no jutsu	Létající vládce hromu	Nedokonalá transportní technika	Mimo boj i v boji, přeprava osob na dlouhé vzdálenosti	Toto je technika odvozená od legendární techniky Létající bůh hromu, kterou vytvořil druhý Hokage a proslavil čtvrtý. Tato verze je pouze hrubou kopií, která není prakticky využitelná v boji, ale je užitečná pro rychlou přepravu z místa na místo - její uživatel je kdykoliv po provedení pečeti schopen přepravit sebe a případně až 2 další osoby na místo, které označil svoji specifickou značkou, do níž vložil 1 bod chakry. Za každou přepravovanou osobu včetně sebe zaplatí uživatel 6 bodů chakry - po použití se musí přepravovaní během přepravit nejkratší cestou na vybrané označené místo. Po dobu cesty jsou zcela mimo hru.	základ	beran	drak	zajíc					0	
	5	Daisan'home	Třetí oko	Pokročilá sensorická technika, která zdokonaluje schopnost vnímat chakru.	Zlepšuje vylepšené vnímání (mimosmyslové vjemy) o +1 (pasivní). Po aktivaci (v boji i mimo boj) zvýší libovolný druh vylepšeného vnímání o +1 a umožní vidět neviditelné.	Ninja se skrze trénink stal mistrem sensorických jutsu (vylepšené vnímání: mimosmyslové vjemy +1). Pomocí chakry je schopen otevřít své třetí oko a dočasně své vnímání dále vylepšit za hranici lidských možností (+1 libovolný druh vylepšeného vnímání, kterým disponuje, vidění neviditelných po dobu střetu, nebo na 5 minut za 5 bodů chakry). Třetí oko je v jeden okamžik vždy schopno navýšit jen jeden druh vnímání a vždy jen o jeden bod.	základ							5		
	5	Seishitsu no goryu	Soutok živlů	Ninja je schopen ovládnout čtyři živly a efektivně využívat chakru při živelné transformaci.	Schopnost využívat čtyři živly najednou. Všechny nově naučené živelné techniky od 2. úrovně výše poskytují navíc 1 bod chakry do maxima. Pasivní.	Shinobi proniknul hluboko do tajů živelných transformací a je nyní schopen používat čtyři živly (avšak ve čtvrtém živlu je hráč omezen maximálně na techniky 4. úrovně). Znalost této techniky je podmíněna znalostí "Harmonie živlů" a v okamžiku jejího ovládnutí se hráč spolu s ní naučí zdarma jednu techniku 2. úrovně daného živlu. Každá další živelná technika od druhé úrovně výše, kterou se uživatel naučí, pak poskytuje navíc jednu čáku do maxima.							0	Znalost "Harmonie živlů"		
	6	Rasengan		Mistrovská technika formování chakry	Nejméně 1 život, odhození, paralýza (zásah beze zbraně)	Toto je ultimátní technika v oboru tvarování chakry vytvořená čtvrtým Hokagem a proslavená sedmým. Shinobi 20 vteřin v rukou tvaruje rotující chakrovou kouli (polovinu, pokud před tím vytvořil stínový klon, který mu s tvarováním pomůže) a tou potom zasáhne protivníka (zásah beze zbraně) za 1 život + 1 život za každé 2 body chakry do techniky navíc vložené. Vždy způsobí odhození a paralýzu.	základ						4	Zásah beze zbraně, chakra se určuje při seslání podle zranění		
	6	Seishitsu shihai	Nadvláda živlů	Ninja je schopen ovládnout všech pět živelných transformací a efektivně a sesílat živelné techniky s nebývalou rychlostí.	Schopnost využívat pět živlů. K seslání živelných technik stačí o jednu pečť méně. Pasivní.	Ninja dosáhl mistrovství v živelných transformacích a je nyní schopen ovládat všech pět živelných podstat. V okamžiku naučení této techniky hráč získává dvě techniky 2. úrovně nového živlu, ale je schopen se v tomto živlu naučit techniky nejvýše čtvrté úrovně. Seslání živelných technik je nyní snazší, stačí k tomu o jednu pečť (tu poslední) méně (nejméně však vždy 1 pečť).							0	Znalost "Soutoku živlů"		
Živel Země	2	Doton: Doroku Gaeshi		Kamenné brnění	1x imunita na ochromení, nebo 1x imunita na zásah živlem (voda)	Ninju obalí brnění z kamene a zeminy, které zpevňuje jeho tělo a umožňuje mu odolat i drtivým zásahům a útokům vodním živlem (1x imunita na ochromení, nebo 1x imunita na zásah vodou).	základ	boar	had					2		
	2	Doton : Doryou Dango		Útok kameny	- 1 život	Kamenné jutsu, jenž vyvolá pod tělem nepřítele kamenné hroty. V případě, že sesílatel zná techniku Dotonu 3. úrovně, je třeba k aktivaci techniky pouze základní pečť. V případě, že zná techniku Dotonu na 5. úrovni, nejsou třeba žádné pečti.	základ	had					1	Hození koule		
	2	Doton: Onikawa	Démonická kůže	Živel země posílí kůži ruky a způsobí drtivý zásah a odhození	1x za 1 život a odhození (zásah beze zbraně), kryt zbraní rukou po dobu trvání	Kůže ruky útočnicka se vlivem chakry země promění v kamennou a strupovitou, což zvýší průraznou sílu jeho útoku (1x úder za 1, odhození) a chrání ji před útoky zbraní (kryt: zbraň rukou). Ochrana trvá do konce boje, nebo do vyčerpání techniky (tedy do využití úderu).	základ	had	boar	pes			3			
	3	Doton : Ishi Sutikku	Kamenná hůl	Živelná chakra země posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra země posílí zbraň (Nagamaki, Tonfa, Tanbo, Hanbo, Bojová hůl, Naginata a Úder beze zbraně), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	had	opice	beran				5	Umět používat dané zbraně	
	3	Doton: Doryuheki	Kamenná zeď	Vytvoří zcela neprostupnou zeď		Po seslání techniky ninja udeří do země a z té vyroste až 5 metrů dlouhá, rovná kamenná zeď, která je zcela neprostupná a na výšku neprokonatelná. Ninja musí techniku seslat mimo boj a zeď vyznačit pomocí provázku a cedulky (k dostání u ogrů). Chakra udrží tuto zeď pohromadě 20 minut, pak se rozpadne.	základ	boar	kůň	drak				5	Mimo boj	
	3	Doton: Ishi Bunshin	Kamenný klon	Odolný klon z kamene	1x imunita na zásah (v případě zásahu bleskem pouze úhyb)	Uživatel techniky vytvoří velmi odolný kamenný klon, s nímž je takřka vždy schopen si vyměnit místo a ochránit se před téměř jakoukoliv technikou (imunita). Výjimkou tvoří zásahy bleskem (raiton), které jsou pro zemní jutsu ničivé (místo imunity lze použít pouze jako úhyb).	základ	had	boar	kůň				4		
	4	Doton : Doryuudan		Kamenný drak	Odhození, - 1 život (koule), nebo zmatení (automaticky)	Kamenné jutsu, jenž se pomocí bahna a kamenní zformuje do tvaru kamenného draka, který se vrhne na protivníka (-1 život, odhození, koule). I v případě, že se soupeř hlavním útokem vyhne (použije úhyb), je možné, že jej oslepi bahno a prach (zmatení, automaticky).	základ	boar	beran	had				4	Hození koule	
	4	Doton: Iwagakure no Jutsu		Splynutí se zemí	Propadnutí se do země, ukončení střetu.	Zachranná technika, při které ninja splyne se zemí samotnou a zachrání se od jisté smrti. Od chvíle propadnutí je nejspolehlivější, tedy neviditelný všem, včetně těch, kteří mají schopnost vidět jinak skryté postavy a může se pohybovat velmi pomalým krokem. Musí se ale stále koukat do země, nesmí jakkoliv interagovat s okolím, poslouchat cizí rozhovory, nebo sledovat nepřítele. Pohybuje se zkrátka několik metrů pod zemí. Podbyt v podzemí je časově neomezený - ninja se může rozhodnout kdykoliv vynořit, což mu ale způsobí efekt zmatení.	základ	tygr	boar	had				5		
	5	Doton : Dochuu Senkou		Bouře kamení a písku	Odhození, ochromení, -1 život (rýže), v případě kombinace s větrnými technikami vícenásobné použití.	Kamenné jutsu, jenž vyvolá mocnou kamennou bouři, která zničí nepřítele masou létajícího šterku a písku. V případě, že sesílatel před použitím aktivoval techniku Fuuton (zaplatil chakru, složil pečť), aniž by využil její efekt, může efekt Dochuu Senkou zdarma opakovat tolikrát, jaký byl level aktivované vzdušené techniky.	základ	boar	had	krysa	had			3	Vržení rýže	
	5	Doton: Goremu no Jutsu	Povolání golema	Strážný golem, který se na pokyn sesílatele pokusí sevřít nepřítele ve svých pažích.	Do vypuštění: Imunita na vrhací zbraně a koule. Vypuštěný golem: -1 život, paralýza (koule). Mimo boj i v boji.	Ninja pomocí techniky povolá mocného strážného golema, který se na jeho pokyn vrhne na nepřítele a pokusí se jej sevřít ve svých mocných pažích. Dokud golem stráží shinobiho, který jej povolal, získává sesílatel imunitu na střelné zbraně a všechny techniky sesílané pomocí koulí, ale shinobi se musí na techniku stále soustředit (nesmí meditovat). Na shinobiho pokyn golem zaútočí (-1 život, paralýza, koule) a sesílatel tak ztrácí svou imunitu. Technika končí s koncem boje, koncem koncentrace sesílatele, nebo po tom, co golem zaútočí (ať už úspěšně, nebo neúspěšně).	základ	boar	had	krysa	beran			6		
6	Doton : Sando no Jutsu		Drtivý útok kameny	1x -3 životy, najisto	Kamenné jutsu, jenž vyvolá dva gigantické kamenné bloky, jenž rozdrťí mezi sebou nepřítele.	základ	tygr	boar	opice	had			5	Hození koule		

Živel Vzduchu	2	Fuuton: Fuuma Shiruken		Vrhací hvězdice obalená vzdušnou charkou	1 zranění, najisto, vzduchem (shuriken)	Ninja obklopi shuriken chakrou a vrhne jej. Hvězdice je navedena vzdušnými proudy, je nemožné se jí vyhnout. Platí na shurikeny všech velikostí.	základ	drak					2	Pouze se shurikenem
	2	Fuuton : Doku Kiri		Přímý úder vzdušnou charkou	Odhození, najisto (přímý zásah, bez zbraně)	Ruku ninjy obklopi vzdušná chakra, která vede jeho úder (najisto) a dá mu velikou sílu, která dokáže nepřítele odhodit (odhození).	základ	opice	drak				3	Přímý úder
	3	Fuuton : Juuho Shou		Vzdušná střela	Odhození + Ochromení (vržení koule)	Vzdušná chakra zformovaná do koule, která má ničivé účinky, pokud je schopna zasáhnout.	základ	krysa	drak				4	Hození koule
	3	Fuuton: Kaze Bunshin	Větrný klon	Rychle se pohybující vzdušné klony zvyšují obranyschopnost uživatele	3x úhyb, nebo imunita na bleskový živel (raiton)	Ninja vytvoří několik mihotavých klonů, které se rychle pohybují po bojišti a umožňují mu protivníka zmást a vyhnout se tak lépe jeho útokům (3x úhyb). Navzdory své nehmotnosti dokážou vzdušné klony vstřebat útoky bleskového živlu (na bleskové útoky se místo úhybu hlásí imunita).	základ	pes	boar	drak			3	Obranná technika
	3	Fuuton: Kaze no Tsume	Větrný dráp	Živelná chakra větru posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra větru posílí zbraň (Kunai, Vrhací zbraně, Ninjato, Pěstní zbraně, Kama a Kusarigama), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	drak	beran	býk			5	Umět používat dané zbraně
	4	Fuuton: Kaze no Ryu	Větrný drak	Prudký úder zdušným proudem	Zraní 1 cíl za 1 život (najisto, koule), nebo odhodí více cílů (rýže, najisto)	Pomocí chakry ninja spoutá větrné proudy a promění je v dravé vzdušné draky, kteří zaútočí na jeden cíl, který zraní, nebo na více cílů, které odhodí. Útoky není možno se vyhnout.	základ	drak	tygr	drak			3	Koule nebo rýže
	4	Fuuton: Kaze no kusari	Větrná pouta	Větrný vír obklopi cíl a pohazuje si s ním	3x odhození na jeden cíl (koule)	Ninja mezi dlaněmi prudce roztocí větrnou chakru a vypustí ji na nepřítele. Střela se rozvine ve větrný vír, který protivníka chytí ve svém středu a pohazuje si s ním po bitevním poli. Po zásahu ihned efekt odhození. Kdykoliv v průběhu střetu má pak sesílatel nárok použít ještě 2x odhození (na stejný cíl, automaticky), nejdříve však zahlasitelné vždy při dopadu cíle. U těchto může sesílatel techniky libovolně určovat směr. Technika končí s koncem střetu či ve chvíli, kdy sesílateli dojde chakra.	základ	boar	pes	krysa			5	
	4	Fuuton: Fusajin no Jutsu	Vítr a prach	Ninja větrem prudce zvíří písek a prach a vmete jej do očí protivníků	1x zmatení (rýže), nebo 1x imunita na blesk (koul/rýže)	Ninja pomocí větrného živlu zvíří písek a prach a vmete jej do očí protivníků, které oslepí a zmáte (zmatení, rýže). Světaznalejší uživatelé vzdušného živlu jsou ale také schopni techniku v rychlosti využít k neutralizaci jednoho bleskového útoku, který na ně nepřítel vrhne (imunita na zásah bleskem, koule nebo rýže).	základ						2	
	5	Fuuton : Renkuudan		Vzdušný vlk zaútočí na soupeře	2 zranění (vržení koule), roztržení končetiny dle volby útočníka	Vzdušná chakra se zformuje do tvaru vlka a brutálně rozseká nepřítele na kusy.	základ	býk	had	drak			4	Vržení koule
	5	Fuuton: Shinkuujin	Vakuová čepel	Ninja obalí čepel vzdušnou chakrou a zvýší tak její ostrost a dosah.	Najisto do konce zboje (Kunai, Vrhací zbraně, Ninjato, Pěstní zbraně, Kama a Kusarigama)	Ninja dýchne na čepel vzdušnou chakru zformovanou v ústech, který zbraň obalí a čepeli dodá nečekanou ostrost a délku, díky čemuž je takřka nemožné se jejímu zásahu vyhnout (najisto). Technika trvá do ukončení střetu.	základ	pes	drak	kohout	krysa		8	Schopnost používat dané zbraně
6	Fuuton : Zankuaha		Ničivá vzdušná vlna	2 zranění, odhození (vržení rýže)	Vzdušná vlna, která smete nepřítele větry, ostrými jako čepele.	základ	boar	had	býk	pes		3	Rýže	
Živel Ohně	2	Katon: Gokakyu no Jutsu		Mocná ohnivá koule	- 2 životy (oheň), vržení koule	Ninja zformuje ohnivou chakru ve svých ústech a vyplivne ji v podobě obří ohnivé koule.	základ	tygr					2	Vržená koule
	2	Katon: Endan		Ohnivý úder	- 2 životy (oheň), přímý úder	Ohnivá chakra se pomocí pečete zformuje v ruce a doplní přímý úder ohněm	základ	tygr					2	Přímý úder
	3	Katon: Karyuu-endan		Matoucí útok ohněm a kouřem	Zmatení + -1 život	Ninja vyplivne z úst oheň, jehož kouř navíc oslepí nepřítele (zmatení).	základ	drak	tygr				3	Vržení koule
	3	Katon: Ka-Ki	Ohnivá paže	Živelná chakra ohně posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra ohně posílí zbraň (Kunai, Ninjato, Wakizashi, Tonfa, Tanbo, Pěstní zbraň a Úder beze zbraně), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění ohněm. Je-li Ohnivá paže aktivní, seslání techniky Katon: Endan místo svého standardního efektu posiluje Ohnivou paži, která dává +2 zranění ohněm při útoku beze zbraně.	základ	tygr	drak	had			5	Umět používat dané zbraně
	3	Tenohira no yoyu kaen	Umění tavící dlaně	Ninja v dlaní koncentruje plamen obrovské teploty, schopný tavit kov i kosti	1x roztržení ruky či zbraně (dotek), v boji i mimo boj.	Ninja je schopen ovládnout efektivně teplotu a hustotu transformované chakry a krátkým dotekem (cca 3 vteřiny) tak roztavit zbraň, nebo zničit kost (roztržení).	základ	tygr					3	Tři vteřiny trvajících dotek cíle (zbraně, nebo končetiny)
	4	Katon: Gouryuuka		Smrtící ohnivá vlna	2 zranění ohněm (rýže)	Ninja vyplivne proti nepříteli vlnu ohně, která jej spálí na uhel.	základ	opice	pes	krysa			5	Rýže
	4	Katon: Jigoku no Kami	Pekelný bůh	Děsivý útok ohněm a kouřem	Strach, -1 život, najisto	Ninja vyplivne z úst pekelný oheň a sirmý kouř, kterým se žádná z obětí nemůže vyhnout. Všechny zasažené zraní ohněm za 1 a způsobí efekt strachu.	základ	tygr	kůň	opice			6	Rýže
	4	Katon: Kemuri bunshin	Kouřový klon	Ohnivý klon tvořený popelem, kouřem a plameny	1x úhyb, 1x zmatení (automaticky, najisto), pokud je úhyb využit	Shinobi vytvoří ohnivý klon, naplněný popelem a kouřem, který v případě, že je ninja ve vhodné pozici (úhyb), může vybuchnout v oblak kouře a zmást útočníka (zmatení, automaticky, najisto).	základ	tygr	opice				3	
	5	Katon: Renkei no Jutsu	Společný oheň	Náročná týmové jutsu vyvolávající velkou ohnivou vlnu	Týmové jutsu (3 ninjové), -4 životy, odhození (rýže)	Týmové jutsu, pro které jsou třeba tři ninjové ve formaci, v níž se dva pomocníci dotýkají rukou ramene vedoucího formace (který jutsu sesílá). Když vedoucí formace provede pečeti, všichni tři vyplivnou z úst velkou vlnu ohně, která smete jejich nepřítele (rýže). Sesílatel platí vždy 4 chakry, pomocníci platí každý 4. Pokud pomocník ovládá ohnivá jutsu, platí 3 body chakry, pokud také umí seslat "Společný oheň", platí 2 body chakry.	základ	opice	krysa	tygr			4	Rýže
	5	Katon: Hosenka no jutsu	Fénixův květ	Technika, při níž shinobi z úst vyplivne déšť ohnivých střel.	4x -2 životy, ohněm (koule), nebo 4x +1 zranění ohněm (shurikeny)	Ninja zformuje chakru ve svých ústech a vyplivne čtyři ohnivé střely, které v rychlém sledu zasypou protivníky a zraní je (2 životy každá). Je možné koule mířit na různé cíle, nebo na stejný cíl, ale je třeba aby byly hozeny hned po sobě. Alternativně je možné techniku seslat jako "Hosenka Tsumabeni" a posílit tak ohnivou chakrou čtyři shurikeny, házené za stejných podmínek. Tyto shurikeny pak dávají +1 zranění a zasahují ohněm.	základ	tygr	kohout	drak	krysa		5	
6	Katon: Bakufu Ranbu		Mocné ohnivě brnění	Zraňuje útočníka (za 1 ohněm, automaticky) při platném zásahu zbraní na blízko, nebo bezzbraně, nebo při jakémkoliv zásahu vzdušným živlem, imunita proti ohni.	Ohnivě brnění, mistrovská úroveň tvarování ohnivě čakry, po celou dobu boje poskytuje imunitu na oheň a způsobuje automaticky najisto 1 zranění ohněm protivníkovi, který ninju zraní rukou či zbraní, nebo zasáhne živlem vzduchu. Je-li zároveň s brněním aktivní technika Endan (2. úroveň), místo jejího standardního efektu se k jakémukoliv zranění způsobenému brněním přidá efekt roztržení. Je-li zároveň s brněním aktivní technika Ohnivá paže (3. úroveň), efekt najisto se nyní přidává i k zásahu rukou (efektivně tedy: za 2 ohněm, najisto, zásah beze zbraně, po dobu boje). Jsou-li s brněním aktivní obě techniky, efekty se mohou kombinovat.	základ	opice	tygr	krysa	beran		8		

Živel Blesku	2	Raiton : Limelight		Matoucí záblesk	Zmatení, rýže	Ninja využije bleskové chakry a vyvolá oslepující světlo, které na 10 vteřin oslepní každého, koho zasáhne rýže.	základ	opice	krysa				3	Rýže	
	2	Raiton : Rayikuu		Zásah doprovázený ochromujícím bleskovým výbojem	- 1 život, ochromení, přímý úder	Ninja zasáhne nepřítele péstí, která je obklopena bleskovou chakrou. Zásah způsobí dočasné ochromení jedné končetiny.	základ	krysa					2	Přímý úder	
	3	Raiton: Kamimari no Manto	Bleskový plášť	Živelná chakra blesku posílá zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra blesku posílá zbraň (Vrhací zbraně, Wakizashi, Katana, Odachi, Kama a Kusarigama), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	beran	kůň	zajíc				5	Umět používat dané zbraně
	3	Raiton : Raigeki no Yoiri		Brnění tvořené živlem blesku	Obranná technika, odvetný úder za 1 bleskem, odhození útočnicka i obránce (automaticky, najisto)	Ninja obklopí své tělo brněním, tvořeného z bleskové chakry. Pokud je ninja platně zasažen zbraní či rukou alespoň za 1 život, brnění zasáhne výbojem útočnicka (1 zranění) a odhodí jej i obránce (odhození) od sebe (automaticky, najisto). Brnění navíc stejně zraňuje i útočnicka používající zemní živel (doton) na dálku, ovšem pak bez efektu vzájemného odhození.	základ	drak	krysa					3	Obranná technika
	3	Raiton : Kamimari no Tebukuro	Rukavice hromů	Výboje obklopující ruku odrážející a ničící zbraně	1x kryt (rukou sečnou zbraň), případně navíc 1x rozčistění zbraně	Ruku ninjy obklopí silné bleskové výboje, které odrážejí všechny kovové zbraně, takže je možno se s ní kryt. Pokud ve chvíli úspěšného krytu ninja vloží do jutsu další 4 chakry, zbraň je prudkým výbojem zničena.	základ	drak	opice					2	
	4	Raiton : Rajingu Sandaa		Zásah bleskem	Odhození, paralýza, vržení koule	Speciální bleskové jutsu ve formě hromu, který, pokud zasáhne, odhodí zasaženého a ke všemu jej paralyzuje.	základ	drak	býk	krysa				3	
	4	Raiton: Guraundospurita	Úder hromu	Mocný úder hromu otřese zemí a odhodí nepřítele.	Odhození, ochromení dolních končetin (rýže)	Ninja povolá mohutný blesk, který s hromovým zahřměním udeří do země a vyvolá mocné otřesy. Ty odhodí nepřítele a následné výboje je ochromí.	základ	pes	boar	býk	krysa			6	
	4	Raiton: Yusho Bunshin	Nabitý klon	Klon nabitý bleskem	1x úhyb, 1x paralýza (automaticky, najisto), pokud je úhyb využit proti útočnickovi zblízka	Shinobi vytvoří klon nabitý bleskovou energií, který v případě, že je ninja ve vhodné pozici (úhyb proti útočnickovi bojujícímu na blízko), může tuto energii uvolnit (paralýza, automaticky, najisto).	základ	kůň	zajíc					4	
	5	Raiton : Kuroi Kaminari		Úder posílený bleskovou chakrou	Ubere 1 život, odhození, paralýza, přímý úder (beze zbraně)	Přímý úder, který dokáže nepřítele odhodit a zranit pomocí surové, bleskové chakry.	základ	kohout	pes	krysa				4	
	5	Raiton: Gian	Bleskové kopí	Nesmírně rychlý a naváděný výboj blesku.	-1 život, najisto, pohled	Po složení pečeti z rukou ninji vystřelí bleskové kopí, prudký a rychlý výboj energie, který je naváděný na cíl. Tak rychlé a přesné střele se nedá vyhnout.	základ	drak	pes	beran	krysa			8	
6	Raiton: Chidori		Legendární bleskový úder, známý také Raikiri	Ubere 3 životy, najisto, bleskem, přímý úder (beze zbraně)	Uživatel zformuje v dlani bleskovou chakru a rozběhne se k cíli, kterého smete zničující silou (za 3 najisto, bleskem). Od okamžiku seslání techniky až po zásah, nesmí ninja využívat kryty či úhyby získané z jiných technik, než chidori, avšak v okamžiku seslání získá tolik úhybů, kolik je součet úrovní jeho vylepšeného vnímání.	základ	krysa	pes	drak	opice			5	Kontaktní úder	
Živel Vody	2	Suiton: Suihachi		Vodní štít	1x kryt (rukou sečnou zbraň), nebo 1x imunita na oheň	Ruku obklopí štít tvořený vodní chakrou, která ninjovi umožní vykryt sečnou zbraň (kryt), nebo jej ochrání před jedním útokem ohněm.	základ	kohout					2	Obranná technika kontaktní proti zbraní	
	2	Suiton: Teppoudama		Prudký úder vodní masou	Zmatení, ochromení (koule)	Ninja vytvoří pomocí vodní chakry okolo své ruky vodní chakru, která se zformuje do koule, kterou vystřelí na protivníka. Náraz protivníka omráčí a ochromí končetinu dle volby útočnicka	základ	tygr	kohout				4	Vržení koule	
	3	Suiton: Haidorasukeru	Šupinatá hydra	Živelná chakra vody posílá zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra vody posílá zbraň (Katana, Odachi, Nagamaki, Hanbo, bojová hůl a Naginata), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	kohout	had	krysa				5	Umět používat dané zbraně
	3	Suiton: Gousuiwan no Jutsu		Úder rukou posílený proudem vody	Odhození, 2 zranění	Vodní chakra obklopí ruku ninjy a umožní mu způsobit rukou speciální úder, který protivníka odhodí a zraní	základ	opice	kohout					3	Kontaktní úder
	4	Suiton: Suryuudan		Prudký vodní proud drtící nepřítele	Odhození, zmrzačení, zmatení	Ninja povolá vodní chakru, jenž se zformuje do tvaru dračí střely, která pod sebou rozdrtí a poškodí nepřítele.	základ	tygr	drak	kohout				4	Vržení koule
	4	Suiton: Umi no Kabe	Mořská stěna	Stěna z mořské vody bránící v průchodu		Ninja před sebou vytvoří pět metrů dlouhou stěnu divoce vířící vody, která efektivně brání po jednu minutu v průchodu, či jakémukoliv útoku vržené, či střelené zbraně, nebo techniky (útočit skrz zbraněmi či rukama je možné). Po použití techniky musí ninja zastavit hru a jasně ukázat hranice stěny (rovná čára max. 5 metrů dlouhá ve vzdálenosti max. 2 metry od něj).	základ	kohout	beran	krysa	boar			6	
	4	Suiton: Mizu bunshin	Vodní klon	Vodní klon, který umožní uživateli pokusit se útočnicka polapit ve vodním vězení.	2x úhyb nebo imunita na oheň	Ninja vytvoří klony tvořené vodou, které mu umožní vyhnout se většině útoků (úhyb) a zcela negovat útoky ohněm (imunita). V případě, že ninja umí Vodní vězení, může jej při spotřebování úhybů seslat na útočnicka bez použití pečeti (ostatní podmínky zůstávají).	základ	beran	krysa					3	
	5	Suiton: Ikite iru mizu	Živá voda	Týmové jutsu chránící tým před útoky	Týmové jutsu (3-6 ninjů). Imunita na zásahy vrhačmi zbraněmi a ninjutsu (koule).	Týmové vodní jutsu při kterém nejméně tři ninjové vytvoří formaci zády k sobě, která je chráněná oživlou vodou. Ninjové ve formaci získávají imunitu na zásahy vrhačmi zbraněmi a ninjutsu (koule). Ninjů ve formaci může být až šest, ale k udržení techniky jsou třeba tři - ta tedy trvá dokud alespoň drží formaci (nevdálí se od sebe více jak dva metry, neotočí se k sobě čelem), alespoň třem nedošla chakra a nebo neupadli do agónie. Ninjové, kteří se z formace odpjili, okamžitě ztrácejí ochranu a už se do ní nemohou zpátky vrátit. Sesílatel platí vždy 4 body chakry, cena pomocníků se odvozuje od jejich znalostí. Běžně platí 4 body, umí-li ovládat vodní jutsu, pak 3 body a ovládají-li také "Ikite iru mizu", pak platí pouze 2 body chakry.	základ	boar	pes	kohout				4	Týmové jutsu
	5	Suiton: Suiri no Jutsu	Vodní vězení	Ninja uvězní svoji oběť v kouli vody a pomalu ji utopí.	Paralýza (zásah beze zbraně), 1 zranění za každých 10 vteřin trvání techniky (automaticky, najisto).	Po zásahu cíle jej ninja obalí v kouli vody (paralýza), jejíž trvání může dále udržovat, pokud se jej od zásahu dotýká oběma rukama (každých 5 vteřin se pak efekt obnoví). Za každých 10 vteřin nepřetržitého trvání techniky (2 cykly paralýzy) je cíl zraněn tlakem vody a nedostatkem kyslíku za 1 (automaticky, najisto). Po prvních deseti vteřinách je třeba za každých dalších započatých deset vteřin zaplatit 1 chakru na udržení techniky. Při udržování techniky není možné sesílat techniky, či bojovat rukama (jakmile se přestane ninja oběma rukama dotýkat cíle, efekt je ukončen) a je možné ji tak ukončit rotčistěním či ochromením rukou sesílatele, jeho odhozením či paralýzou. Její trvání končí také agónií a vyčerpáním chakry sesílatele.	základ	beran	kůň	zajíc				4	
6	Suiton: Suidagan		Velká vodní vlna se smrtící silou	Odhození, - 2 životy, najisto (hození rýží)	Ninja pomocí vodní chakry vyvolá mocnou vodní vlnu, která smete jeho protivníky.	základ	drak	opice	tygr	kohout			8	Rýže	
6	Suiton: Suidanha	Vodní tryska	Drtivý vodní útok směřující vždy na jeden cíl	Za 1 vodou (pohled)	Po seslání techniky ninja z rukou či úst vystřelí prudký proud vody, který zraní jeden cíl (za 1, pohled). Ninja může dále libovolně efekt opakovat bez potřeby pečeti (pouze zaplacením chakry), ať už zaměřený na původní, či nový cíl v dohledu. Pokud však sesílatel udělá cokoliv jiného (další technika, útok, obrana, pohyb z místa), než opakování efektu, technika končí (útky jsou povoleny).	základ	beran	had	krysa	tygr			2		

Léčitelská ninjutsu	2	Shosen no Jutsu	Technika mystické dlaně	Základní léčitelská technika	+ 1 život, + 2 chakry	Ninja využije svého soustředění a pomocí chakry vytvoří speciální, složitou techniku, díky které dokáže uzavřít nejhorší zranění svého kolegy. Léčení trvá alespoň 5 vteřin, během kterých je třeba se na techniku plně soustředit.	základ	býk	tygr			2	Nutný fyzický dotyk	
	2	Chakura no Mesu	Chrakrový skalpel	Nástroj léčitelů využitelný v boji	2x ochromení (zásah beze zbraně)	Základní nástroj léčitelů, použitelný i jako zbraň. Ninja obalí část dlaně chakrou, kterou vytvaruje do podoby ostré čepele, která mu umožňuje dávat precizní a zásahy, které narušují nervovou soustavu protivníků. Ochromení při zásahu do končetiny hřbetem ruky.	základ	kohout	zajíc			3	Zásah beze zbraně	
	2	Anraku shi	Pokojná smrt	Bezbolestně usmrtí postavu v agónii	Technika doražení	Lékařský ninja po složení pečeti vpraví do těla osoby v agónii dotykem smrtící chakru, která postupně ukončí životní funkce pacienta (doražení). Tento způsob usmrcení je zdoluhavý (trvá deset minut), ale zkušenější léčitelé jsou jej schopni urychlit a provádět efektivněji (za každou další lékařskou techniku, kterou ninja umí, se trvání procesu snižuje o 2 minuty a cena o 2 chakry, nejméně však na 2 minuty a 2 chakry).	základ	kůň	drak	pes	kohout	10		
	3	Biggu Shosen no Jutsu	Mocná technika mystické	Pokročilá léčitelská technika	+ 1 život, + 4 chakry, ukončí efekt ochromení jedné končetiny	Ninja využije svého soustředění a pomocí chakry vytvoří speciální, složitou techniku, díky které dokáže uzavřít nejhorší zranění svého kolegy a zbavit jej ochromení. Léčení trvá alespoň 5 vteřin, během kterých je třeba se na techniku plně soustředit.	základ	býk	krysa	tygr			4	Nutný fyzický dotyk
	3	Saibo saisei	Buněčná regenerace	Technika automaticky léčí zranění	Mimo boj, vyléčí 1 život při zranění	Toto je jednoduchá technika založená na mnohem komplexnějších postupech, které vytvořili pátá Hokage Tsunade a renegát Kabuto. Léčitel uloží do těla pacienta chakru, která se v okamžiku zranění aktivuje a spustí buněčnou regeneraci a vyléčí tak pacientovi 1 život. Do jednoho pacienta není možno vložit více než jednu jakoukoliv techniku způsobující buněčnou regeneraci.	základ	kohout	krysa	tygr	drak		6	Nutný fyzický dotyk
	3	Heisei	Klid mysli	Klidná mysl a pevná ruka umožňují lékařskému ninjovi provádět léčení na sobě samém	Umožňuje používat techniky mystické dlaně na sobě samém bez zisku chakry. Pasivní.	Medinijnové v týmech operujících v týle nepřítele se rychle naučili spoléhat pouze sami na sebe a s ledovým chladem na sobě provádět léčitelské zákroky, a tuto schopnost předávají dále. Klid mysli umožní shinobimu používat sám na sebe všechny úrovně techniky mystické dlaně, ovšem bez zisku chakry.							0	
	4	Baningu Shosen no Jutsu	Planoucí mystická dlaň	Mistrovská léčitelská technika	Přidá + 2 životy, + 6 chakry, ukončí efekt ochromení jedné končetiny	Ninja využije svého soustředění a pomocí chakry vytvoří speciální, složitou techniku, díky které dokáže uzavřít nejhorší zranění svého kolegy a zbavit jej ochromení. Léčení trvá alespoň 5 vteřin, během kterých je třeba se na techniku plně soustředit. Mistrovství léčitele je tak velké, že pro seslání není třeba se cíle dotýkat, techniku je možno seslat až na vzdálenost 5 metrů.	základ	tygr	kohout	drak	tygr		6	Fyzický dotyk, nebo vzdálenost do 5 metrů
	4	Seikakuna chakuramesu	Precizní chakrový skalpel	Nástroj léčitelů využitelný v boji	2x ochromení a paralýza (zásah beze zbraně)	K dokonalosti dovedená technika chakrového skalpela, pomocí které je shinobi schopen při zásahu zablokovat celou nervovou soustavu oběti. Efekt paralýza, při zásahu do končetiny pak navíc ještě ochromení.	základ	kohout	zajíc	drak			4	Zásah beze zbraně
	5	In Saibo saisei	Buněčná Jin regenerace	Technika automaticky léčí zranění	Mimo boj, vyléčí až 2 životy při zranění	Dokonalejší kopie techniky renegáta Kabuta, která efektivněji využívá vloženou chakru. Vložená chakra vyléčí oběti dvě různá zranění (2 životy, naráz nebo postupně), než vyprchá.	základ	býk	krysa	tygr	opice		8	Nutný fyzický dotyk
	5	Hone rinyuaru	Obnova kostí	Technika napravující roztržštěné kosti	Mimo boj, napraví končetiny postižené roztržštěním	Toto je náročná technika, která aktivuje obnovu kostí v těle pacienta a dokáže tak vyléčit jednu končetinu postiženou efektem Roztržštění.	základ	opice	zajíc	boar	pes		10	Nutný fyzický dotyk
6	Fukkatsu	Technika oživení	Technika umožňující resuscitaci	Oživení mrtvého do agonie	Technika oživení není žádné zakázané umění, jde pouze o metodu resuscitace dovedenou k dokonalosti v dobách poslední ninjovské války. Léčitelé vpraví padlému shinobimu do těla obrovské množství chakry, skrze které se pokusí nastartovat jeho tělesné funkce, za podpory přímé srdeční masáže. Dokáže přivést k životu doraženou oběť mrtvou ne déle než 5 minut, jejíž tělo nebylo nijak znehodnoceno. Oživený nebude mít žádné životy ani chakru a bude v agónii.	základ	pes	kohout				12	Nutný fyzický dotyk	

## Genjutsu

Základní genjutsu	1	Genjutsu: Yami	Temnota	Jednoduchá iluzorní obranná technika	1x úhyb	Po použití techniky se okolí zdá, jako by byl ninja zahalen ve stínech.	základ	opice				2		
	1	Genjutsu: Shi o mitsumeru	Pohled smrti	Iluze, která soupeře paralyzuje	1x paralýza (pohled)	Ninjovi se zableskne v očích a jeho cíl má pocit, jako by pohlédl do tváře smrti.	základ	zajíc				3		
	1	Seishin-tekina barikedo	Duchovní zábrany	Schopnost odoláva genjutsu silou vůle	Za 4 chakry odolání genjutsu (jedno konkrétní použití techniky) a manipulací s myslí.	Ninjova disciplína a pevnost mysli je tak vysoká, že je s vynaložením vlastní chakry schopen odolávat cizím vlivům. Vždy, když je cílem jakékoliv genjutsu techniky, může vynaložit svou vnitřní energii na to, aby jí odolal. S pomocí této techniky také může spolubojovníky osvobodit z efektu paralýzy způsobené genjutsu technikou a z posobení jakékoliv dlouhodobě trvajících genjutsu techniky. V takovém případě je třeba se cíle dotknout. Při seslání techniky se jméno nahrazuje slovy "Uvolnit" nebo "Kai".	základ					4		
Obranná genjutsu	2	Genjutsu: Okina Yami	Velká Temnota	Pokročilá iluzorní obranná technika	2x úhyb	V očích okolí je ninja obklopen šerem plným matoucích stínů.	základ	opice	tygr			3		
	2	Genjutsu: Kage ni kakureru	Ukrytí ve stínech	Jednoduchá zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 15 minut, bez možnosti pohybovat se.	Ninja splyne s okolními stíny a stane se pro běžné oko neviditelný. Jakýkoliv pohyb, či pokus promluvit, nebo seslat jakoukoliv techniku způsobí, že je okamžitě viditelný.	základ	kohout	drak			3		
	3	Genjutsu: Kage no masuta	Vládce stínů	Pokročilá zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 15 minut, možnost pohybovat se.	Ninja splyne s okolními stíny a v jejich skrytu se plíží, neviditelný pro běžné oko. Může se pohybovat, ale jakmile promluví, nebo se pokusí použít jakoukoliv techniku či manipulovat s jakýmikoliv předměty, je okamžitě viditelný. V případě, že se v době trvání techniky zviditelní, může zdarma vstoupit zpět do neviditelnosti, pokud se dostane mimo zorná pole dalších osob.	základ	kohout	drak	pes		5		
	3	Genjutsu: Totsuzen no yugure	Náhlý soumrak	Záchranná technika.	Mimo boj. Zneviditelnění v okamžiku agonie.	Jakmile je ninja smrtelně zraněn, jeho okolí zahalí na okamžik tma a on zmizí ve stínech. V nich setrvá až deset minut a pokud překoná agónii, může se neviditelný i pohybovat. V případě, že sesílatel umí techniky zneviditelnění 4. či 5. úrovně, platí, že pokud se nepohybuje, je nezjistitelný. Sesláním techniky si ninja připraví podmínky pro její spuštění v okamžiku, kdy by měl být smrtelně zasažen.	základ	kohout	drak			4		
	4	Magen: Akuma no yami	Démonická temnota	Mistrovská iluzorní obranná technika	5x úhyb	Ninju v očích okolí obklopuje temnota naplněná bestiálními přízraky.	základ	drak	tygr	zajíc			5	
	4	Magen: Kage no Reisu	Stínový přízrak	Mistrovská zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 30 minut, možnost pohybovat se.	Ninja splyne s okolními stíny a v jejich skrytu se plíží, neviditelný pro běžné oko. Může se pohybovat, ale jakmile promluví, nebo se pokusí použít jakoukoliv techniku, je okamžitě viditelný. Může manipulovat s předměty, které volně leží (nemá je u sebe nějaká postava). V případě, že sesílatel setrvává nepohnutě na místě, stává se automaticky nezjistitelným. V případě, že se v době trvání techniky zviditelní, může zdarma vstoupit zpět do neviditelnosti, pokud se dostane mimo zorná pole dalších osob.	základ	kohout	drak	pes	opice		7	
5	Magen: Kagemusha	Stínový válečník	Velmistrovská zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 30 minut, možnost pohybovat se. 1x najisto.	Ninja splyne s okolními stíny a v jejich skrytu se plíží, neviditelný pro běžné oko. Může se pohybovat, ale jakmile promluví, nebo se pokusí použít jakoukoliv techniku, je okamžitě viditelný. Může krást předměty postavám (mohou to ale ucítit) a může z neviditelnosti zaútočit (zviditelnění až po platném zásahu), přičemž první útok vedený z neviditelnosti je veden najisto (1x na aktivaci techniky). V případě, že sesílatel setrvává nepohnutě na místě, stává se automaticky nezjistitelným. V případě, že se v době trvání techniky zviditelní, může zdarma vstoupit zpět do neviditelnosti, pokud se dostane mimo zorná pole dalších osob.	základ	kohout	drak	pes	opice		9		
5	Magen: Kyo Tenchi-ten	Zrcadlo země a nebes	Mistrovská obrana proti genjutsu	Mimo boj. Jedno jakékoliv genjutsu se obrátí proti jeho původci.	Ninja uloží do své mysli mentální zrcadlo a s jeho pomocí je schopen obrátit právě jedno jakékoliv na něj zacílené genjutsu proti tomu, kdo jej na něj seslal. Po použití se zrcadlo rozpadne a techniku je nutno seslat znovu.	základ	krysa	opice	drak			6		
6	Magen: Seigo-sei	Nedotknutelnost	Mistrovská obranná technika, činící sesílatele po dobu boje zcela imunního vůči běžným zásahům	Imunita na jakýkoliv běžný zásah zbraní, rukou, pohledem či koulí po dobu boje (1 chakra). Ninja je zasažitelný pouze hromadnými živelnými technikami (ryže).	Ninja se stane pro běžné oko prakticky nepostihnutelný, ač viditelný. Jeho obraz se chvěje, je rozmazaný a nejasný. Kdykoliv si to přeje, je prakticky nezasazitelný jakýmkoliv jiným způsobem, než hromadným živelným jutsu (ryže) - imunita na zásah se všemi efekty za 1 bod chakry. Schopnost vidět neviditelné v tomto případě nepomůže. Sám může ale bojovat. Schopnost trvá do konce střetu nebo do vyčerpání chakry.	základ	kohout	drak	pes	had		4	Nesmí být použito v kombinaci s jakoukoliv jinou obrannou genjutsu technikou.	



Útočná genjutsu	2	Genjutsu: Shinigami no gyoshi	Upřený pohled shinigami	Iluze, která soupeře vyděsí	1x strach, najisto (pohled)	Když ninja upře pohled na soupeře, za jeho zády jako by se zjevil shinigami, bůh smrti, což oběť této techniky vyděsí.	základ	drak					3		
	2	Genjutsu: Yanagi	Vrba	Matoucí iluze vyvolána pohybem zbraně	1x zmatení, najisto (pohled), nutná zbraň delší než kunai.	Ninja začne lehce mávat svoji zbraní, což vyvolá v soupeři pocit závratě a zmatení.							5		
	3	Genjutsu: Shinkiro	Přelud	Matoucí iluze umožňující drtivý zásah	1x zmatení (pohled), 1x za 1, odhození při následném zásahu do zad	Zasažený ninja začne vnímat svět rozmazaně a zpomaleně, což umožní útočnickovi přesunout se do lepší pozice. Pokud se mu podaří zmateného protivníka zasáhnout do zad, jeho neočekávaný útok cíl odhodí.	základ	had	opice				4		
	3	Genjutsu: Raigen Raikochu	Výboj záře blesku	Hromadná matoucí iluze	1x zmatení (rýže)	V očích okolí začne tělo ninjy zářit bílým světlem, aby v okamžení pohaslo v obrovském záblesku, který pozorovatele oslepi.	základ	had	boar				4		
	4	Magen: Shinigami no toboe	Vytí shinigami	Iluze, která vyděsí velké množství soupeřů	1x strach, najisto (rýže)	Ninja se zasměje, což v uších soupeřů zní jako vytí shinigami, boha smrti. Tento zvuk dokonale vyděsí každého, kdo jej zaslechne.	základ	had	tygr	drak			6		
	4	Magen: Jubaku Satsu	Stromová pouta smrti	Smrtící iluzorní technika	1x zmatení, paralýza (pohled), po úspěšném zásahu techniky 1x najisto	Cíl techniky je ovládnut pocitem, že jej obepínají větve a kořeny stromů, zatímco jeho soupeř se rozplynul ve stínech. Zmateného a paralyzovaného soupeře tak může ninja napadnout z nejlepšího úhlu, bez šance aby minul.	základ	krysa	had	býk			6		
	5	Magen: Akuma no kage no gunt	Démonická stínová armáda	Smrtící iluzorní bojová technika	Zmatení protivníka vždy při platném zásahu rukou či zbraní, nebo při úspěšně využitém úhybu proti jeho útoku.	V očích soupeře ninjy doprovází pekelná armáda démonů. Vždy když ninja použije v průběhu boje schopnost úhybu, nebo zasáhne soupeře běžným útokem rukou, či zbraní, soupeř má pocit, že bojuje s démony a ztrácí orientaci (efekt zmatení). Efekt se při úspěšném zásahu přidává k běžnému zranění.	základ	drak	tygr	beran	býk		7		
	5	Magen: Nisshoku	Zatmění	Svět oběti se zahalí do stínů, kde nerozezná skutečný útok od iluzorního.	Pohled, najisto. V případě minutí vrhací zbraní možnost udělit za 1 (pohled)	Svět oběti se zahalí do temnoty plné matoucích stínů, kde nerozezná, kdy je na ni veden skutečný útok. Pokud sesílatel techniky vrhne na oběť vrhací zbraň a mine (reálně, nebo v důsledku hesla Úhyb), smí ji okamžitě udělit zranění za 1 pohledem po složení pečeti berana (oběť se vyhnula stínové zbraní, ale ne skutečně). Je takto možné hodit více vrhacích zbraní a poté použít udělit zranění za všechny, které minuly, ale pouze naráz (např. 1x za 6, ne 6x za 1). Takto udělenému zranění je možné se vyhnout úhybem (není vedeno najisto). Trvá do konce střetu.	základ	tygr	drak	kohout	krysa		6	Schopnost používat vrhací zbraně.	
6	Magen: Kage no okoku	Stínové království	Uvězní oběť v království stínů, kde se stává vládcem nad životem a smrtí.	Pohled, najisto. V případě úspěchu možnost udělovat efekty podle libovůle vždy za 1 chakru (automaticky, najisto).	Tato technika je založena na legendárním genjutsu Tsukuyomi. Sesílatel pohledem očí (najisto) uvězní mysl oběti ve stínovém království. Pokud je technika úspěšně seslána, je sesílatel v očích cíle téměř nepřemožitelným pánem tohoto království a může si s ním dělat co chce. Vždy za 1 chakru mu může libovolně udělit jakýkoliv herní efekt (výběr z běžných hesel), automaticky, najisto.	základ	had	beran	opice	drak		6	Pohled		
Taktická genjutsu	2	Jigyaku no Jutsu	Technika návratu času	Technika umožňující rozzpomenout se na věci nedávno minulé	Mimo boj, příjemce techniky (ne sám sesílatel) si vzpomene na vše, co v uplynulých 30 minutách z jakéhokoliv důvodu zapomněl, nebo si obnoví 4 body chakry.	Tato manipulativní duševní technika umožňuje ninjům odhalit zasuté vzpomínky (za posledních 30 minut), nebo navrátit ztracenou rovnováhu mysli (obnoví 4 body chakry). V případě obnovy vzpomínek technika může být dosti bolestivá a cíl techniky musí být v naprostém klidu, sedět, nebo ještě lépe ležet a uvolnit se. V případě obnovy duchovní energie je naopak uklidňující a uvolňující.	základ	opice	kohout				4		
	2	Kokoro no shingeki jutsu		Rozproudí chakru v mysli, zlepší vnímání a umožní bleskurychlé reakce	Možnost využít heslo imunita místo příštího platného úhybu (v boji). Vylepšené vnímání (mimo boj).	Chakra v mysli sesílatele se rozproudí a nabudí smysly, tak že shinobi je schopen reagovat na útoky s takřka jasnozřivou rychlostí, pomalu dříve, než k nim dojde. Po aktivaci v boji umožňuje při příštím využití úhybu zahlásit namísto toho imunitu na daný útok. Po aktivaci mimo boj na krátkou dobu (5 minut) umožňuje zvýšit vylepšené vnímání (ostatní smysly) o +1.	základ	tygr	krysa				4		
	3	Akiraka ni suru	Odhalení	Technika umožňující při soustředění vidět vše neviditelné	Mimo boj, sesílatel je schopen vidět vše neviditelné po 30 minut, nebo než se zapojí do boje. Po dobu trvání techniky (mimo boj) získává sesílatel také Vylepšené vnímání: Zrak 1.			základ	beran	kůň				4	
	3	Tamashi no keimusho	Uvěznění duše	Uvězní navěky duši soupeře.	Technika doražení	Ninja se dotkne prsty spánků poraženého soupeře a v souboji vůli trvajícím déle než minutu oddělí duši soupeře od těla a uvězní ji.	základ	tygr	drak	tygr	drak		5		
	4	Kori Shinchu no Jutsu	Technika zmatení mysli	Zmate a dezorientuje cíl	Mimo boj, cíl se musí vrátit do vesnice, jeho schopnost vnímání je dočasně snížena (dotek). Za zvýšenou cenu (6 chakry) možno seslat bez pečeti.	Po tom, co se jej sesílatel dotkne se cíl musí pokusit co nejrychleji vrátit do vesnice. Během návratu s nikým nemluví a pokud je mu v návratu zabráněno, utrpí efekt zmatení. Po dobu 30 minut jsou navíc všechny úrovně jeho Vylepšeného vnímání sniženy o 1. Když účinek, ať tak, či onak, vyprchá, oběť se nepamatuje kdo na ní efekt seslal. Techniku je možno seslat i bez pečeti za vynaložení většího množství sil (6 bodů chakry).	základ	beran	krysa				4		
	4	Okami no kankaku	Vlčí smysly	Senzorické jutsu zvyšující připravenost shinobiho	Mimo boj, 1x úhyb v příštím střetu. Vylepšené vnímání: Ostatní smysly 1 (pasivně).	Senzorické jutsu, aktivované mimo boj, které umožní uživateli vycítit odkud přijde první útok. Aktivace přidá sesílateli jeden úhyb k použití v příštím souboji. Shinobi, který ovládá toto jutsu také trvale získává Vylepšené vnímání: Ostatní smysly 1.	základ	býk	krysa				4		
	5	Kokoro purobu	Myšlenková sonda	Umožní nahlédnout oběti do mysli	Mimo boj, cíl musí odpovědět popravdě na jednu otázku (pohled/dotek)	Sesláno mimo boj pohledem, nebo dotekem. Cíl odpoví po pravdě a na jednu otázku (mimo hru, nejde vymýšlet šalamounské odpovědi - je mu čtena mysl). Sonda je nezjistitelná, pokud cíl nevládne technikou Duchovní zábrany - v takovém případě si je běžné sondy vědom a může se bránit. Sesílatel se může předem rozhodnout seslat mocnější sondu za 10 chakry, která je nezjistitelná a lze se jí bránit pouze pasivními schopnostmi (Zrcadlo země a nebes). V takovém případě si cíl neuvědomí sondu, ale obecně použití genjutsu techniky.	základ	pes	boar	drak	kůň		6		
	5	Tora no kankaku	Tygří smysly	Vytříbená senzoričká technika umožňující rozšířené vnímání.	Pasivní, umožňuje do každého střetu vstoupit s jedním úhybem. Vycítění neviditelných a Vylepšené vnímání: Zrak 1, Ostatní smysly 1.	Toto umění umožňuje soustavně vnímat všechny osoby ve svém okolí a jejich chakru. Shinobi do každého boje vstupuje s jedním úhybem. Zároveň může mimo boj vycítit (zeptat se) v jaké ze tří ninja disciplín má tázaný aktuálně nejvíc bodů. (taijutsu/ninjutsu/genjutsu). Navíc získává schopnost vycítit neviditelné a Vylepšené vnímání: Zrak 1, Ostatní smysly 1. V případě, že shinobi již disponuje vlčími smysly, tato technika trvale zvyšuje vylepšené vnímání (ostatní smysly) o 1.							0		
6	Shihai	Ovládnutí	Umožní vložit do mysli protivníka jasný příkaz	Příjemce techniky obdrží jeden jasný příkaz, který musí splnit (dotek, mimo boj).	Ninja naladí svou mysl a poté se dotkne hlavy protivníka, čímž mu vetkne do mysli příkaz, formulovaný v jednu či dvě jasné věty. Musí jít o jednu konkrétní činnost, nesebevražedný úkol, který je v moci příjemce splnit. Jeho osobnost je částečně potlačena, snaží se vyhnout jakékoliv interakci, která s jeho úkolem nesouvisí a při bližším pozorování si ostatní mohou všimnout prázdného pohledu a místy až automatického pohybu (na první pohled však ovládnutí zřejmé není), ke splnění úkolu však využije všechny své dostupné znalosti a dovednosti.  Ovládnutí skončí po splnění úkolu, po 30 minutách, nebo pokud jej někdo (mimo ovládnutého) ukončí technikou rušící efekt genjutsu. Po skončení si cíl nepamatuje, kdo jej ovládl, a celé období od použití techniky až po její konec se počítá jako období agónie. Postava si však může vše domyslet na základě předchozích vzpomínek.	základ	tygr	drak	beran	opice		8			