

Úroveň a jméno		České jméno	Krátký popis	Efekt	Dlouhý popis	Pečeti a chakra					Poznámky			
Taijutsu														
Taijutsu základní	1	Engo no Jutsu		Základní kryt	1x kryt - zbraň rukou	Tato technika umožní jedenkrát vykřít rukou zbraň.	základ					1		
	1	Girochin Hou no Jutsu		Základní útočná technika	1x odhození (přímý zásah, beze zbraně, kombo 2 úderů)	Po iniciaci techniky je ninja v aktuálním střetu schopen prvním platným úderem rukou svého nepřítele odhodit (bojové heslo odhození).						2	kombo 2 úderů	
	1	Mamoru no Jutsu		Základní úhyb	Úhyb/3 chakry	Ninja je díky svým schopnostem a tréninku schopen se vyhnout mnoha útokům. Kdykoliv to útok umožňuje, může zaplatit 3 chakry a využít úhyb (není-li paralyzován, v agónii, či jinak trvale a zcela znehybněn).						3		
	1	Tafunesu	Houževnatost	Záchranná technika	O 1 minutu oddálí agónii	V okamžiku, kdy by měl ninja upadnout do agónie, vydrží ještě jednu minutu na nohou. Tento čas může využít k útěku, nebo k pokračování v boji - ovšem jakékoli další zranění mu agónii přivede okamžitě.						3		
	1	Heiki	Výcvik se zbraní	Schopnost používat Základní zbraně		Výcvik jenž umožní ninjovi používat základní zbraně: KUNAI, SHURIKEN							0	
	2	Wanryoku	Tělesná síla	Zvyšuje odolnost na úkor duševní síly		Ninja má díky tělesným cvičením +1 život, ale jeho maximum chakry je trvale sníženo o -2 body. Toto je pasivní vlastnost.							0	
Taijutsu (beze zbraní)	2	Dainamikku Akushon	Dynamická akce	Úder bezezbraně, kombo 2 úderů	1x odhození, -1 život (zásah beze zbraně)	Úder, který se ninja učí v útlém věku. Jedná se o brutální úder, který odhodí nepřítele.						3	kombo 2 úderů	
	2	Goken		Úder, ochromení	1x ochromení (zásah beze zbraně, kombo 2 úderů)	Brutální úder, jenž je po zásahu schopen ochromit končetinu nepřítele						2	Úder do končetiny, kombo 2 úderů	
	2	Teshi Sedan		Kombo dvou úderů, z čehož druhý je prováděn ukazováčkem	1x -1 život najisto, nebo 1x ochromení (zásah beze zbraně, kombo 2 úderů)	Speciální kombo úderů, kde druhý je prováděn ukazováčkem ruky. Jedná se o techniku převzatou od Kimimara dovedenou k dokonalosti ninjy z MIŽné 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, roztržštění všech končetin	Technika roztržštění všech končetin oponenta v agónii	Ničivá technika, která přeruší chakru uvnitř těla oslabeného ninjy rozdrčením chakrových bran a způsobí roztržštění všech končetin. Ninja soustředí svoji chakru do pěti mocných úderů, vedených na pět částí těla. Oponent má roztržštěn všechny končetiny.						6	Kombo pěti úderů	
	3	Shou jutsu		Paralýza při úderu do hrudi, kombo 2 úderů	1x paralýza (zásah beze zbraně, kombo 2 úderů)	Technika, jenž byla převzata z klanu Hyuuga. Jedná se o kompletní paralýzu těla.							4	úder do hrudi, kombo 2 úderů
	3	Sangosho		Obranný chvat	1x imunita (zásah zbraní)	Technika, jenž pomocí pohybu chakry v těle zablokuje jakkokuoliv zbraň. Ninja se tak na krátký okamžik stává zbraněmi nezranitelný.	základ						3	
	3	Chakra Kyuuin no Jutsu		Odražení ninjutsu	1x kryt - (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 roztržštění - končetina (zásah beze zbraně)	Kombo tří drtivých úderů, které při nevykrytém třetím zásahu do trupu ubere dva životy. Při zásahu do končetin končetinu zmrazčí.							3	Kombo tří úderů
	3	Ranaken		Úder tříšticí zbraně, kombo 3 úderů	1x roztržštění - zbraň (zásah beze zbraně, kombo 3 úderů)	Úder otevřenou dlaní, který v sobě nosí obrovskou fyzickou sílu. Pomocí tohoto úderu se dá prakticky zlomit jakkákoli zbraň, s výjimkou těch legendárních (roztříštění - zbraň). Kombo 3 úderů vede první dva (není nutno, aby byly platné) údery na oponentovu zbraň a třetí na oponentovo tělo.							3	kombo 3 úderů
	4	Kaimon	Brána otevření	Technika stimulující výkon těla shinobiho, ztráta 1 života při otevření brány	Množství chakry potřebné na taijutsu techniky je o 1 nižší	Otevření první brány uvolní v mozku veškerá omezení ovládnání 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 otevření bran, jsou o 1 bod chakry levnější po dobu trvání boje (nejméně však vždy za 1 chakru), nebo do vyplývání kapacit chakry.	základ						0	
	4	Hayabusa Otoshi		Drtivé kombo 2 úderů prováděné ze slepého místa	1x najisto, odhození, -1 život (úder do zad, kombo 2 úderů, beze zbraně)	Úder, jenž musí být proveden kombem 2 úderů a veden na záda. Takto provedenému chvatu se nedá vyhnout a je vždy efektivní.							4	Úder je nutno vést do zad, kombo 2 úderů
	4	Hakke Hasangeki		Kombo dvou úderů tříšticí ocel	1x ochromení, roztržštění - zbraň (kombo dvou úderů do zbraně, beze zbraně)	Speciální kombo, díky němuž je hustota chakry okolo ruky natolik mocná až láme ocel (rotřštění) a ochromí ruku, která ji drží. Útočná ruka se počítá jako zbraň (a nemůže být tudíž zraněna zbraní).							4	Nutno zasáhnout dvakrát zbraň
	4	Lariat		kombo 2 úderů, smrtící zakončovací úder	1x najisto, -1 život (zásah beze zbraně, kombo 2 úderů)	Mistrovský úder obrovské síly, při kterém útočník zasáhne oběť do hrudníku a doslova ji zlomí v půli.							3	Zásah do hrudi celou délkou ruky. kombo 2 úderů
	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 cílí 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 nevyšším 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 houževnatost shinobiho, ztráta 1 života při otevření brány	Shinobi může do konce souboje 3x použít efekt techniky houževnatosti.	Otevření druhé brány upraví toky vnitřní energie a zvýší regenerativní schopnosti uživatele. Tento tok je natolik silný, že i úder, jež by ninjy poslal do agónie, ninja stojí (3x efekt houževnatosti, lze kombinovat se schopností Tafunesu). Druhou bránu nelze otevřít bez předchozího otevření první v tom stejném boji.	základ						0	K naučení nutno nejprve umět techniku Brána otevření. Před použitím je potřeba nejdříve použít Bránu otevření.
	5	Shishi Rendan		Hrozné kombo čtyř úderů	1x najisto, roztržštění, -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.							8	Kombo úderů, které musejí po sobě zasáhnout protivníka
	5	Suiken Ryuu	Opilcová pěst	Obranná technika sedmi krytů	7 x kryt - zbraň nebo vrženou kouli 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, ztráta 1 života při otevření brány	Po dobu boje +1 zranění při zásahu beze zbraně a imunita na všechny vrhací 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. Shinobi ze svého těla vyzařuje charakteristickou zelenou chakru, jež odráží všechny vrhnuté zbraně. 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. Třetí bránu není možno otevřít bez předchozího otevření druhé ve stejném boji.	základ						0	K naučení nutno nejprve umět techniku Brána léčení. Před použitím je potřeba nejdříve použít Bránu léčení.
6	Shi no Dansu	Tanec smrti	Útočná technika pro mistra kombinačních útoků v taijutsu	Pasivní, všechny počáteční údery v kombu dávají za 1 a techniky s heslem kombo stojí o 1 chakru méně.	Pravý mistr taijutsu dělá z kombinačních útoků téměř umělecké představení smrti. Každý úder vedoucí ke slavnému finále je sám o sobě ničivý a celý tanec plyne z jednoho pohybu do druhého. Naučil jsi se všechna komba v taijutsu ovládat natolik mistrně, že již k jejich provedení nemusíš použít tolik chakry. Díky tomu máš všechny techniky s heslem kombo levnější o jednu chakru a dále všechny počáteční údery v kombu dávají za 1.							0		
2	Tanki Ken		Schopnost používat další zbraně		Umožní použít zbraně : NINJATO, KATAR							0	Nutný "Výcvik se zbraní"	
2	Kobudo		Schopnost používat základní obranné zbraně.		Umožní použít zbraně: TANBO, TONFA							0	Nutný "Výcvik se zbraní"	
3	Shi no Kama	Kosa Smrtky	Roztržštění všech končetin nepřítele pomocí zbraně	Technika roztržštění všech končetin oponenta v agónii	Ninja se posadí, položí před sebe zbraň soustředí minutu tok chakry tak, aby jí byla zcela nabitá. Poté obřádně zbraň zabodne do nepřítele a veškerou chakru uvolní.							5	Není možné používat zbraně bez čepelí a bodců	
3	Hanbojutsu		Schopnost používat další obranné zbraně		Umožní použít zbraně: HANBO							0	Nutnost ovládat "Kobudo"	

	Technická stránka		Fyzická stránka		Mentální stránka		Praktická stránka		Teoretická stránka		
	Název	Popis	Úroveň	Úroveň	Úroveň	Úroveň	Úroveň	Úroveň	Úroveň	Úroveň	
Tajjutsu (se zbraněmi)	3	Tan Ken		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : WAKIZASHI				0	Nutnost umět používat: NINJATO
	3	Kamajutsu		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně: KAMA				0	
	4	Bojutsu		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně: BOJOVÁ HŮL				0	Nutnost umět používat: HANBO
	4	Tan Ken no shutoku		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : KATANA				0	Nutnost umět používat: WAKIZASHI
	4	Kusarigamajutsu		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně: KUSARIGAMA				0	Nutnost umět používat: KAMA
	5	Ken		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : ODACHI				0	
	5	Daiyamondo ha	Diamantová čepel	Technika drtivého úderu zbraní	1x roztříštění (zásah zbraní)	Ninja nabije svoji zbraň chakrou a díky tomu je schopen roztřístit zásahem zbraň protivníkovu, nebo jeho končetinu.					4
5	Bojutsu no Shutoku	Mistrovské umění boje s	Mistři boje s holí zvládají drtivé útoky proti protivníkům.	Ochromení/1 chakra, nebo 1 zranění/2 chakry (platný zásah holí)	Shinobi dokonale zvládá boje s různými typy holí a jeho zbraň je přirozeným prodloužením jeho těla. Jeho schopnost udělit efekt ochromení platným zásahem se zlepšuje (nyní stojí pouze 1 chakra). Pomocí chakry je navíc schopen ušetřovat s holí drtivé útoky, které překvapí i ty nejsilnější z ninjů (1 zranění/2 chakry, platný zásah holí). Ochromení a zranění nelze kombinovat a zranění nelze kumulovat, je ovšem možné velmistrovství kombinovat s jinými technikami (např. živelným posílením zbraně).				0		
6	Kodaimoso		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : NAGAMAKI a další obrovské čepelové zbraně delší než 110 cm.					0	
6	Buki senmonka	Zbraňový expert	Schopnost používat většinu zbraní, schopnost číst boj ozbrojeného soupeře.	1x úhyb za každé 2 úhyby použité soupeřem v boji se zbraněmi	Tato technika umožní ninjovi používat všechny běžné zbraně od první až po pátou úroveň (jako by uměl všechny příslušné kenjutsu techniky umožňující používat nějakou zbraň). Technika se nevztahuje na umění používání obrovských zbraní (Kodaimoso a Naginatajutsu, tzn. 110+ cm) a na další doplňkové techniky v kenjutsu. Jeho mistrovství je na takové úrovni, že dokáže číst boj svého ozbrojeného soupeře a za každé dva úhyby, které soupeř použije proti jeho útokům, má on možnost využít úhyb za 2 body chakry.				2		
6	Naginatajutsu		Schopnost používat další zbraně.		Umožní použití zbraně : NAGINATA a další obrovské exotické zbraně delší než 110 cm.					0	
Tajjutsu (úskočnost)	2	Hansha-teki dojji	Bezděčný úskok	Reflexivní úskok před nebezpečím	Imunita (pasti a automatické zásahy)/3 chakry, pasivně. Vylepšené vnímání (Zrak) 1, pasivně.	Pasivní schopnost rychlých reakcí v potenciálně nepřátelském prostředí. Jeho oči bezděčně zkoumají každý detail a pohyb a ninja je tak kdykoliv schopen využít 3 body chakry, aby se úplně vyhnul spuštění pasti nebo automatickému zásahu technikou (imunita). Shinobi získává pasivně vylepšené vnímání (zrak) 1.				3	
	2	Wanajutsu: Ryu-kugi	Umění pasti: Dračí dráp	Základní jednoduchá past naličená na jednoho protivníka.	1x zásah za 2 proti tomu, kdo past spustil	S využitím provázků, drátů a jehel, které má po ruce, a trochy chakry (1 bod), je shinobi schopen vytvořit jednoduchou past, která vystřelí jeden projektil po tom (zásah za 2 životy, zelená průvodka), kdo ji spustí, nebo tomu, koho sesílatel určí při aktivaci z dálky (dosah zhruba 5 metrů). Hráč si je past schopen připravit sám, bez potřeby nakupovat suroviny ve městě, množství pastí, které u sebe může nést, se zvyšuje o 1. Hráč umí svoji past aktivovat na dálku (pohled, 1 chakra, základ).				1	
	2	Senbon jutsu		Umění boje s tenkými jehlami.	Útokem rukou je možné zasahovat zásahovou plochu určenou pro ruce.	Jehly jsou nebezpečná zbraň, kterou je třeba naučit se dokonale ovládat. V případě, že je ninja vyzbrojen jehlami (tři tenké, z mirelonu vybavené tyčinky trčící mezi prsty zaťaté pěsti), jeho ruka může využívat zásahovou plochu pro zbraň (tedy může zasahovat končetiny od kolen a loktů dolů). Samotná ruka ale nadále nemůže krýt zbraň! S jehlami mezi prsty není možné provádět pečeti a ruka se počítá, jakoby držela zbraň (není možné mít v jedné ruce zároveň např. jehly a kunai). Efekt roztříštění automaticky tříští jehly i ruku.				0	
	2	Nise shi	Fingovaná smrt	Záchranná technika, která umožní přesvědčivě předstírat smrt.	Předstírání agonie, +1 při zákeřném útoku (úder beze zbraně, s pomocí jehel, nebo kunaie)	Shinobi při utržení zranění padne k zemi a předstírá, že je mrtev (pro potřeby hry je v agónii) a to libovolně dlouho. Předstírající ninja může kdykoliv využít vhodný okamžik a utéci, nebo zaútočit. Pokud se mu podaří překvapivý útok z agónie, získává na první úder +1 zranění (útok beze zbraně, nebo s pomocí jehel či kunaie). Předstírání je možno prohlédnout pomocí vylepšeného vnímání 2 (3, pokud má předstírající shinobi alespoň 4 úrovně v úskočnosti).				2	
	3	Haya kiri	Rychlý švih	Pohotová reakce umožňující krýt vrhací zbraně.	Imunita (vrhací zbraně)/1-3 body chakry na střet (dle zbraně), po dobu aktivace 1. level mimosmyslové vnímání	Ninja se dostane do stavu, kdy je schopen sledovat bitevní pole a nesmírně rychle reagovat na základní nepřátelské útoky vrhacími zbraněmi. Pokud bojuje beze zbraně, technika stojí 3 chakry za celý střet. Pokud používá kunai, nebo delší zbraň, ninja automaticky kryje všechny zásahy vrhacích zbraní v průběhu celého střetu za 2 chakry (1 pokud je zbraň delší než katana), ať už je reálně zasažen kamkoliv. K tomu, aby technika fungovala však ninja musí mít v danou chvíli alespoň jednu volnou ruku schopnou pohybu, nebo být schopen ovládat zbraň. Ninja může používat techniky, ale je-li zasažen při skládání pečeti musí se rozhodnout, zda použije rychlý švih (sesílání techniky je přerušeno), nebo zda bude pokračovat za cenu toho, že nevyužije imunitu.	základ			3	
	3	Wanajutsu: Ryu-tsume	Umění pasti: Dračí spár	Pokročilá past naličená na skupinu protivníků.	1x zásah za 2 proti všem v okruhu cca 5 metrů	S využitím provázků, drátů a jehel, které má po ruce, a trochy chakry (1 bod), je shinobi schopen vytvořit past, která vystřelí déšť projektilů po všech v okolí toho, kdo ji spustí, nebo na všechny v okolí v okamžiku aktivace (v obou případech do vzdálenosti cca 5 metrů, žlutá průvodka). Hráč si je past schopen připravit sám, bez potřeby nakupovat suroviny ve městě, množství pastí, které u sebe může nést, se zvyšuje o 1. Hráč umí svoji past aktivovat na dálku (pohled, 1 chakra, základ).				1	Je třeba umět techniku "Umění pasti: Dračí dráp"
	3	Junbi	Připravenost	Ninja si vyrábí vlastní kunaie, jehly a malé hvězdice a má jich nesmírnou zásobu.	Schopnost vytvářet vlastní zbraně (pasivní), 1x za sřet za 1 (rýže)	Ninja disponující touto schopností si pravidelně vyrábí vlastní kunaie a běžné hvězdice a má jich pro hru k dispozici neomezené množství a to i v souboji. To má několik efektů - ninja nemusí nakupovat nové zbraně v případě jejich zničení či ztráty a ninju nelze efektivně odzbrojit (je-li ponechán alespoň dvě minuty s volnými rukama, je schopen si vyrobit jednu provizorní zbraň). Kompletně vyzbrojený je schopen také jedenkrát za střet použít déšť kunaiů/hvězdic/jehel (1 zranění, rýže). Kompletně vyzbrojený je ninja vždy po 5 minutách kdy se věnuje dozbrojení. Všechny takto vyrobené zbraně jsou vyvážené přesně pro jeho ruce a pro ostatní jsou tak nepoužitelné (nemůže je rozdávat, nelze je použít při okradení).				0	
	3	Furueru ken	Umění chvějící se pěsti	kombo 2 úderů, Úder či dotek, který pomocí chakry rozvibruje tělo cíle a způsobí nevolnost.	Zmatení, zablokování vylepšeného vnímání a vidění a vycítění neviditelných/nezjistitelných na 30 minut (úder beze zbraně/dotek). V boji i mimo boj.	Ninja využije svoji chakru, aby při úderu, nebo nebojovým dotykem, do těla zasaženého vyslal vlnu vibrací, které krátkodobě naruší fungování proudění chakry v těle, a vyvolají nevolnost a pocit točení hlavy. Zásah způsobí efekt zmatení a následně na 30 minut (po zásahu/skončení boje) zabrání využívání všech sensorických technik (vylepšené vnímání, i vidění a vycítění neviditelných a nezjistitelných osob). Regenerace chakry v této době trvá postihem dvojnásobně déle.				5	kombo 2 úderů
	4	Senkai bumeran	Vířící bumerang	Schopnost hodit vrženou zbraň zpátky na protivníka	Za 1 automaticky/ 2 chakry. Pasivně poskytuje vylepšená vnímání ost. smysly 1 a mimosmyslové vnímání 1	Ninja v letu chytí cizí vrhací zbraň a pomocí rychlé otočky jí pošle zpět na útočníka se stejnou prudkostí. Pro využití schopnosti je třeba mít aktivován "Rychlý švih" a mít alespoň jednu volnou ruku (nedržit zbraň, neovlivněnou efektem, neskládající pečeti). Proto ninja svěť vnímá intenzivněji než dřívě (smyly a mimosmyslové vnímání 1. úroveň). V případě platného zásahu vrhací zbraní pak hráč hlásí imunitu + 1 zranění automaticky tomu, kdo zbraň hodil. Zbraň není třeba fyzicky chytit.				2	Je třeba umět a mít aktivovanou techniku "Rychlý švih".
	4	Wanajutsu: Kosui Ryu-kugi	Umění pasti: Zákeřný dr	Přesná past naličená na jednoho protivníka.	1x zásah za 2 proti tomu, kdo past spustil (najisto)	S využitím provázků, drátů a jehel, které má po ruce, a trochy chakry (1 bod), je shinobi schopen vytvořit přesnou smrtící past, která vystřelí jeden projektil po tom (zásah za 2 životy, zelená průvodka, najisto), kdo ji spustí, nebo tomu, koho sesílatel určí při aktivaci z dálky (dosah zhruba 5 metrů). Hráč si je past schopen připravit sám, bez potřeby nakupovat suroviny ve městě, množství pastí, které u sebe může nést, se zvyšuje o 1. Hráč umí svoji past aktivovat na dálku (pohled, 1 chakra, základ).				1	Je třeba umět techniku "Dračí dráp"
	4	Musubon jutsu		Mistrovství boje s jehlami	Možnost skládat pečeti, využívat rychlý švih, paralýza soupeře při zásahu rukou ozbrojenou jehlami (3 chakry)	Ninja ovládl schopnost boje s jehlami do té míry, že je nyní schopen s jehlami skládat pečeti, využívat rychlý švih, jako by byl vyzbrojen kunaie a při intenzivním soustředění zasahovat akupresurní body soupeře (paralýza, 3 chakry, zásah rukou ozbrojenou jehlami).				3	Navazuje na "Senbon jutusu"
	5	Kemuridama Shunshin	Výbušný ústup	Vylepšená úniková technika, která zraňuje	V boji i mimo boj, zmatení (rýže/automaticky) a nejméně jeden další efekt, následně neviditelnost, dokud se ninja pohybuje.	Schopnost precizně ovládat jedovaté kouřové bomby, všemožné pasti a další nástroje zkázy umožňují ninjovi nebyvalou kombinaci. Použití této techniky je identické jako u Shunshin no jutsu (Technika problesknutí), kterou se tímto ninja automaticky naučí, ale zároveň je ji možno za stejnou cenu doprovodit o jeden z následujících efektů: odhození, paralýza, 1 zranění. Mimo boj automaticky, v boji hzením rýže. Efekty je možné kumulovat, ale za každý navíc krom prvního stojí technika o 1 chakru více (jde udělit vždy jen jedno zranění - NENÍ možné zaplatit např. 3 chakry navíc a dát za 3).	základ			3	

5	Wanjutsu: Ryu no odori	Umění pasti: Tanec drak	Mistrovská past nalíčená na skupinu protivníků.	1x zásah za 1 proti všem v okruhu cca 5 metrů, najisto	S využitím provázků, drátů a jehel, které má po ruce, a trochy chakry (1 bod), je shinobi schopen vytvořit past, která vystřelí děšť projektilů po všech v okolí toho, kdo ji spustí, nebo na všechny v okolí v okamžiku aktivace (v obou případech do vzdálenosti cca 5 metrů, žlutá průvodka, najisto). Hráč si je past schopen připravit sám, bez potřeby nakupovat suroviny ve městě, množství pastí, které u sebe může nést, se zvyšuje o 1. Hráč umí svoji past aktivovat na dálku (pohled, 1 chakra, základ).						1	Je třeba umět techniku "Dračí dráp"
5	Kakuran taijutsu		Úsporný způsob boje šetřící čas a energii	pasivně umožňuje sesílat každou následující taijutsu techniku najisto nebo běžný úder najisto	Uživatel nepředvidatelně řetězí taijutsu techniky takže takřka není možné se jim vyhnout. Aktivace jakékoliv taijutsu techniky způsobí, že příští útočná taijutsu technika bude najisto i kdyby normálně nebyla. Najisto může být místo techniky využité jako následující úder najisto. Takto posílenou technikou nebo úderem nelze kakuran taijutsu znovu nabít.						0	
6	Senjutsu-tekina sutoraiki	Taktický úder	Schopnost využít sílu úderu protivníka proti němu samotnému, i za cenu vlastního zranění.	Vrácení zásahu útočníkovi na dosah, automaticky, najisto/4 chakry.	Ninja dokonale prohlédne bojový styl soupeře a dokáže najít a zneužít i ty nejmenší skuliny v jeho obraně, nakolik je to smrtelně nebezpečné. Po aktivaci této techniky (2 body chakry) je ninja schopen při boji beze zbraně, nebo nanejvýš s kunaielem či jehlami, vrátit automaticky za cenu 4 bodů chakry útočníkovi efekty jakéhokoliv zásahu (veškeré zranění a bojová hesla), který právě obdržel, navíc s efektem najisto. Ninja se útoku, který obdržel, nemůže vyhnout (ale může na něj či jeho části být imunní) a musí být dostatečně blízko, aby mohl nepříteli okamžitě zasáhnout do těla. Byla-li technika seslána, efekt techniky je možné využít, i když by ninja jinak zásahem upadl do agónie, nebo byl nějak znehybněn, pokud má v okamžiku zasažení dost chakry.	základ	pes				2	

Ninjutsu

Ninjutsu základní	1	Bunshin no Jutsu	Dvojník	Jednoduchá obrana pomocí dvojníků	2 x úhyb	Jednoduchý klon je nejzákladnější 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	Obnova chakry		Základní meditační technika	Chakra se při meditaci obnovuje jednou rychleji.	Díky intenzivnímu výcviku, se ninja naučil lépe obnovovat chakru. Při meditaci ve vesnici obnoví 1 bod chakry za minutu, mimo vesnici za 2 minuty. Toto je pasivní schopnost.						0	
	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 spuštění v okamžiku, kdy by měl být smrtelně zasažen.	základ	opice	pes			2	
	2	Splynutí živelů		Ninja je schopen používat dva různé živly	Jen po výběru této techniky je možno vybírat si schopnosti ze dvou různých živelů.	Technika je náročná na koordinaci a rychlost a Geninové jsou ji proto schopni použít pouze jednou za střet, Chuninové pak dvakrát a Joninové třikrát.						0	
	2	Kanashibari no Jutsu	Chakrové spoutání	Ninja krátkodobě spoutá cíl chakrovými vlákny	Ochromení (zásah koulí)	Ninja zasáhne cíl svoji vlastní surovou chakrou zformovanou do vláken, a krátkodobě jej tak spoutá.	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 jí 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	prase	beran		4	
	3	Shunshin no Jutsu	Technika problesknutí	Technika umožňující okem nepostřehnutelných pohyb	V boji i mimo boj, zmatení (rýže/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 koufe, ale variant je nesčetně) a rozběhne se takovou rychlostí, že je běžným okem nepostřehnutelný. Osobám v okolí je způsoben efekt zmatení (mimo boj automaticky, v boji rýže) 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 cokoliv, 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 pečticí 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 pečť (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	Pečticí jutsu: Nebeská	Technika pečticí brány mezi tělem a duší	Technika roztříštění končetin oponenta v agonii	Ninja položí na tělo protivníka v agonii svitek, na který nakreslí pečť, 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 má roztříštěné horní končetiny. 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 roztříštění všech končetin.	základ	býk	zajíc	kůň	beran	4	Vlastnění pečticího svitku.
	3	Kanchi no Jutsu	Sensorická technika	Technika umožňující vnímat chakru živých tvorů.	Vylepšené vnímání (mimosmyslové vjemy) 1, vycítění neviditelných. Pasivní.	Ninja skrze trénink získal schopnost vnímat chakru živých tvorů a identifikovat jejich přítomnost (vylepšené vnímání: imosmyslové vjemy 1, vycítění neviditelných). Jako profesionální sensor je také schopen správně třídit 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
Ninjutsu pokročilé	4	Fuinjutsu: Soshoryu	Dva draci	Technika sesílaná pomocí zbraní uzavřených ve svitcích	Za 1 život (za 2 při výbušných kunaích), rýže.	Toto je pokročilá technika pracující s uměním zapečetřovat věci pomocí techniky Uzavření. Shinobi si mimo boj připraví dva svitky a do každého uzavře jeden kunai (popř. kunai s výbušným lístkem). 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 děšť kunaiů (rýže, 1 zranění), nebo výbušných kunaiů (rýže, 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, rýže
	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 (zaokrouhlo 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'nome	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 gouryu	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 tak 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 čarku 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 sesílání podle zranění
	6	Seishitsu shihai	Nadvláda živlů	Ninja je schopen ovládnout všech pět živelných transformací a efektivně a sesílat živelné techniky s nebyvalou rychlostí.	Schopnost využívat pět živlů. K sesílání živelných technik stačí o jednu pečeť 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. Sesílání živelných technik je nyní snazší, stačí k tomu o jednu pečeť (tu poslední) méně (nejméně však vždy 1 pečeť).						0	Znalost "Soutoku živlů"
	Ninjutsu: 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	prase	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 pečeť. V případě, že zná techniku Dotonu na 5. úrovni, nejsou třeba žádné pečeti.	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	prase	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 nepřekonatelná. 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	prase	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	prase	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 hlavnímu útoku vyhne (použije úhyb), je možné, že jej oslepní bahno a prach (zmatení, automaticky).	základ	prase	beran	had		4	Hození koule
4		Doton: Iwagakure no Jutsu		Splynutí se zemí	Propadnutí se do země, ukončení střetu.	Zachránná 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 se rozhodnout kdykoliv vynořit, což mu ale způsobí efekt zmatení.	základ	tygr	prase	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 pečeti), aniž by využil její efekt, může efekt Dochuu Senkou zdarma opakovat tolikrát, jaký byl level aktivované vzdušené techniky.	základ	prase	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	prase	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 rozdrtí mezi sebou nepřítele.	základ	tygr	prase	opice	had	5	Hození koule
6		Doton : Domu	Diamantová kůže	Nabytí těla kamennou chakrou	Po aktivaci (1 chakra) do konce boje 1x imunita (na zásah rukou, zbraní, koulí nebo rýží) za 4 chakry	Nabije své tělo do konce boje kamennou chakrou. Tím pádem za zaplacení 4 chakry získáš imunitu na všechno zranění způsobené zásahem rukou, zbraní, koulí nebo rýží. Pokud se nejedná o útok bleskem. Pokud jsi zasažen bleskem snižuje se zranění o jedna (následky blesku působí).	základ	drak	pes	kůň	krysa	1	
injutsu: Vzduch	2	Fuuton: Fuuma Shiruken		Vrhací hvězdice obalená vzdušnou charkou	1 zranění, najisto, vzduchem (shuriken)	Ninja obklopí shuriken chakrou a vrhne jej. Hvězdice je nánádhěna 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 ninj obklopí 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 stěla	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	prase	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. Útoku není možno se vyhnout.	základ	drak	tygr	drak		3	Koule nebo rýže
4	Fuuton: Kaze no kusari	Větrná pouta	Větrný vír obklopí cíl a pohazuje si s ním	3x odhození na jeden cíl (koule)	Ninja mezi dlaněmi prudce roztočí větrnou chakru a vypustí ji na nepřítele. Stěla 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 zahlasitelně 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	prase	pes	krysa		5		

N	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 zmate (zmatení, rýže). Světaznejší 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), rozčištění končetiny dle volby útočnicka	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 chakrou 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 : Zankuuha		Ničivá vzdušná vlna	2 zranění, odhození (vržení rýže)	Vzdušná vlna, která smete nepřátele větry, ostrými jako čepele.	základ	prase	had	býk	pes			3	Rýže
	6	Fuuton : Kakeami		Větrné týmové jutsu ze kterého je téměř nemožné uniknout	1 zranění najisto a odhození (rýži), +1 zranění za každého dalšího sesilatele	Mocné větrné jutsu. Pokud je jutsu sesláno v týmu, první sesílatel vkládá do jutsu 4 chakry. Každý další člen týmu, který se připojuje k seslání větrné síly musí zaplatit 6 chakry (4 chakry, když daný člen ovládá vzdušnou techniku 3. úrovně).	základ	drak	beran	tygr	pes			4	Rýže
Ninjutsu: Oheň	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 ohnivá koule.	základ	tygr					2	Vržená koule	
	2	Katon: Endan		Ohnivý úder	- 2 životy (oheň), přímý úder	Ohnivá chakra se pomocí pečetí 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 rozčištění 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 (rozčištění).	základ	tygr					3	Tři vteřiny trvající dotek cíle (zbraně, nebo končetiny)	
	4	Katon: Gouryuuka		Smtící 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 sirný 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 útočnicka (zmatení, automaticky, najisto).	základ	tygr	opice				3		
	5	Katon: Renkei no Jutsu	Společný oheň	Náročné týmové jutsu vyvolávající velkolepou 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 pečeť, všichni tři vyplivnou z úst velkou vlnu ohně, která smete jejich nepřátele (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 ohnivá střeš, které v rychlém sledu zasypou protivníky a zraní je (2 životy každá). Je možné koule mířit na různé cíle, nebo na stejnou sílu, ale je třeba aby byly hoseny 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 ohnivá brnění	Zraňuje útočnicka (za 1 ohněm, automaticky) při platném zásahu zbraní na blízko, nebo bezzbraně, nebo při jakémkoliv zásahu vzdušným živlem, imunita proti ohni.	Ohnivá brnění, mistrovská úroveň tvarování ohnivá čakra, 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 rozčištění. 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			
6	Katon: Goka Mekkyaku	Majestátní ničivý oheň	Ničivé vlny ohně.	3x rýži za 2, strach	Ninja ovládá oheň tak dokonale že se naučil vložit do svého dechu ohnivou chakru. Tímto dokáže při spuštění techniky vydechnout tři vlny ohně které spalují vše čeho se dotknou. Každý kdo je zasažen jednotlivou vlnou ohně dostane 2 zranění a strach.	základ	opice	tygr	krysa	had		6	Rýže		
Ninjutsu: Blesk	2	Raiton : Limelight		Matoucí záblesk	Zmatení, rýže	Ninja využije bleskové chakry a vyvolá oslepující světlo, které na 5 vteřin zmate 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 pěstí, 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 posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra blesku posílí 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 útočnický 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 rozčištění zbraně	Ruku ninju obklopí silné bleskové výboje, které odrážejí všechny kovové zbraně, takže je možno se s ní krýt. 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: Guraunddospurita	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	prase	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	Úbere 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, bleskem, 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		6		
6	Raiton: Chidori		Legendární bleskový úder, známý také Raikiri	Úbere 3 životy, najisto, bleskem, přímý úder (beze zbraně)	Uživatel zformuje v dlaní 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, plus 2 úhyby pokud má alespoň jedno jakékoli vylepšené vnímání.	základ	krysa	pes	drak	opice		5	Kontaktní úder		
6	Raiton: Raiju Pansa	Bleskový panter	Bleskový panter, který neúprosně pronásleduje svůj cíl	za 1 koulí, paralýza (opakovaně, dokud nezasáhne)	Vyvoláš bleskového pantera, který neúprosně jde po jednom cíli, dokud nezasáhne. Útok pantera symbolizuješ koulí. Pokud nosič mine (reálně nebo byl na něj zahlašen efekt úhyb), můžeš házet nosič nadále zdarma, dokud se netrefíš nebo není vykryt nebo na něj není použita imunita nebo dokud pantera sám neodvoláš.	základ	krysa	pes	drak	tygr		7	koule		
2	Suitor: 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	Suitor: 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 zmate a ochromí končetinu dle volby útočnicka	základ	tygr	kohout				4	Vržení koule		

Ninjutsu: Voda	3	Suiton: Haidorasukëru	Šupinatá hydra	Živelná chakra vody posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra vody posílí 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 obkloplí 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 nepřitele	Odhození, roztříštění, zmatení	Ninja povolá vodní chakru, jenž se zformuje do tvaru dračí stěly, která pod sebou rozdrťí a poškodí nepřítel.	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	prase	6	
	4	Suiton: Mizu bunshin	Vodní klon	Vodní klon, který umožní uživateli pokusit se útočníka 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 útočníka bez použití pečeti (ostatní podmínky zůstávají).	základ	beran	krysa			3	
	5	Suiton: Ikite iru mizu	Živá voda	Týmové jutsu chrání tým před útoky	Týmové jutsu (3-6 ninjů). Imunita na zásahy vrhacími zbraněmi a koulí.	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 vrhacími zbraněmi a koulí. Ninjů ve formaci může být až šest, ale k udržení techniky jsou třeba tři - ta tedy trvá dokud alespoň drží formaci (nevzdálí se od sebe více jak dva metry, neotočí se k sobě čelem), alespoň třem nedošla chakra a nebo neupadli do agónie. Ninjové, kteří se zformace odpojili, okamžitě ztrácejí ochranu a už se do ní nemohou zpátky vrátit. Sesílatel platí vždy 4 body chakry, cena pomocníkům 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	prase	pes	kohout		4	Týmové jutsu
5	Suiton: Suiro 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 dál udržovat, pokud se jej od zásahu dotýká oběma rukama (každých 5 vteřin se pak efekt obnoví). Za každých 10 vteřin nepřetržitěho 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 roztříštěním či ochromením rukou sesílatele, jeho odhozením či paralýzou. Jej 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 dál 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 (útkroky jsou povoleny).	základ	beran	had	krysa	tygr	2		
Ninjutsu: Léčení	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	Chakrový skalpel	Nástroj léčitelů využitelný v boji	Po dobu boje dávají zásahy beze zbraně za 1, ochromení	Základní nástroj léčitelů, použitelný i jako zbraň. Ninja obalí část dlaně chakrou, kterou vytvaruje do podoby ostré čepele, která mu umožňuje dávat precizní zásahy, které narušují nervovou soustavu protivníků. Po dobu boje dávají zásahy do končetiny hřbetem ruky za 1, ochromení.	základ	kohout	zajíc	drak	býk	5	Zásah beze zbraně
	2	Anraku shi	Rána z milosti	Bezbolestně roztříštění končetin oponenta v agónii	Technika roztříštění končetin oponenta v agónii	Lékařský ninja po složení pečeti vpraví do těla osoby v agónii dotykem chakru, která postupně ukončí proud chakry v končetinách (roztříštění). Tento způsob roztříštění je zdlouhavý (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 mystická	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 léčící 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 myslí	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.	Medininjové v týmech operujících v týle nepřítel se rychle naučili spoléhat pouze sami na sebe a s ledovým chladem na sobě provádět léčitelské zákroky, a tuto schopnost předávají dále. Klid myslí 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	Po dobu boje dávají zásahy beze zbraně za 1, ochromení, paralýza	K dokonalosti dovedená technika chakrového skalpelu, pomocí které je shinobi schopen při zásahu zablokovat celou nervovou soustavu oběti. Po dobu boje dávají zásahy beze zbraně za 1, paralýza. Při zásahu do končetiny pak navíc ještě ochromení.	základ	kohout	zajíc	drak	býk	6	Zásah beze zbraně
	5	In Saibo saisei	Buněčná Jin regenerace	Technika automaticky léčící 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 vyrchá.	základ	býk	krysa	tygr	opice	8	Nutný fyzický dotyk
	5	Hone rinyuaru	Obnova kostí	Chakrová operace napravující roztříštěnou kost	Týmová technika. Mimo boj, napraví končetinu postiženou roztříštěním	Toto je náročná chakrová operace, která aktivuje obnovu kostí v těle pacienta a dokáže tak vyléčit jednu končetinu postiženou efektem Roztříštění. Operaci je potřeba provádět v klidu (za stejných podmínek jako meditace), po celou dobu operace je třeba držet pečeť základ. Operace trvá 12 minut, a nelze při ní dělat nic dalšího (ani meditovat). Operace se mohou účastnit další medikové (shinobi kteří mají alespoň jednu techniku ze stromu "Ninjutsu: Léčení"). Každý další sesílatel snižuje délku operace o 1 minutu. Pokud také umí seslat "Obnovu kostí", snižuje místo toho délku operace na polovinu. Operace musí trvat nejméně 1 minutu. Během operace se už nemohou přidávat další sesílatelé. Při počítání délky napřed dělte, až poté odečítejte.	základ					0	
	5	Kori no yona odayaka	Ledový klid	Ledový klid umožňuje lékařskému ninjovi léčit svá vlastní zranění takřka okamžitě	Na léčení sebe sama pomocí všech technik mystické dlaně stačí pečeť základ. Po pěti minutách v agónii dovoluje medikovi seslání léčících technik pokud mu v tom není zabráněno	Bojem ostřílený medik ví, že je li vyřazen z boje, není nikdo, kdo se postará o jeho tým. Utržené rány tak efektivně zavírá téměř v moment kdy jsou způsobeny						0	Nutný "Klid myslí"
	6	Fukkatsu	Technika oživení	Technika umožňující resuscitaci	Léčení životů, chakry a zcelení roztříštěných končetin	Tato technika léčení není žádná zakázaná umění, jde pouze o metodu resuscitace dovedenou k dokonalosti v dobách poslední ninjovské války. Léčitelé vpraví shinobimu do těla obrovské množství chakry, skrze které se pokusí nastartovat jeho tělesné funkce, za podpory přímé srdeční masáže. Dokáže vyléčit všechny životy, doplnit chakru o 12 bodů a napravit všechny roztříštěné končetiny.	základ	pes	kohout			12	Nutný fyzický dotyk

6	Dokugiri	Otrávená mlha	Vydechnutí oblaku chemikálií z úst	Paralýza (rýží) nebo 2 zranění (rýží) nebo 1 Život vyléčí (max 3x od přípravy)	Schopnost skladovat v těle chemické látky a vydechovat je ve formě kouře. Shinobi si mimo boj připraví až tři dávky látky, kterou pak může v boji vypustit na své oponenty (hozením rýže). Ti jsou buď paralyzováni (efekt paralýza) nebo je mlha zraní (2 zranění). Lze také připravit látku, která vyléčí tvé spolubojovníky (léčení 1 života). Umiš skladovat libovolnou kombinaci těchto látek (například 3x stejný nebo naopak i tři různé). Příprava jedné látky ti zabere 2 minuty míchání chemikálií.	základ	drak	opice	prase		0	Nutno předem připravit.
---	----------	---------------	------------------------------------	--	--	--------	------	-------	-------	--	---	-------------------------

Genjutsu

Genjutsu základní	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 stínem (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 3 chakry dává imunitu na 1 heslo živlu stín (ochromení, roztříštění, odhození, paralýzu, zmatení nebo strach, pokud byl zásah veden živlem stín). Mimo boj dokáže zrušit manipulaci s myslí jiného hráče.	Ninjova disciplína a pevnost myslí je tak vysoká, že je s vynaložením vlastní chakry schopen odolávat cizím vlivům. Vždy, když je cílem techniky s efektem živlu stínu, může vynaložit svou vnitřní energii na to, aby jí odolal. 1x imunita na ochromení, roztříštění, odhození, paralýzu, zmatení nebo strach, pokud byl zásah veden elementem stín. Imunita na 1 heslo elementu stín se netýká technik, které způsobují zranění. S pomocí této techniky může také mimo boj zrušit působení dlouhodobě trvající techniky genjutsu (Technika zmatení myslí a Ovládnutí). V takovém případě je třeba se cíle dotknout. Při seslání techniky se jméno nahrazuje slovy "Uvolnit" nebo "Kai".	základ					3		
	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		
Genjutsu obranné	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 jakýmkoliv 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 agonií, 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. Jedna jakákoliv genjutsu technika se obrátí proti jeho původci.	Ninja uloží do své myslí 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 (rýže).	Ninja se stane pro běžné oko prakticky nepostihnutelný, ač viditelný. Jeho obraz se chvěje, je rozmazaný a nejasný. Kdykoliv si to přeje, je prakticky nezasažitelný jakýmkoliv jiným způsobem, než hromadným živelným jutsu (rýže) - 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.	
	Genjutsu útočné	2	Genjutsu: Shinigami no gyoshi	Upřený pohled shinigam	Iluze, která soupeře vyděsí	1x strach, najisto stínem (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 vyvolaná pohybem zbraně	1x zmatení, najisto stínem (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 stínem (pohled). Při následujícím zásahu do zad za 1 a odhození.	Zasažený ninja začne vnímat svět rozmazaně a zpomalně, 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 stínem (rýže)	V očích okolí začne tělo ninjy zářit bílým světlem, aby v okamžiku pohaslo v obrovském záblesku, který pozorovatele zmate.	základ	had	prase			4		
4		Magen: Shinigami no toboe	Vytí shinigami	Iluze, která vyděsí velké množství soupeřů	1x strach, najisto stínem (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 stínem (pohled), po úspěšném zásahu paralýzou, 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 gur	Démonická stínová arma	Smrtící iluzorní bojová technika	1x Zmatení, stínem, protivníka vždy při platném zásahu rukou či zbraní, nebo při úspěšně využitém úhybu proti jeho útoku.	V očích soupeře ninjua 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 (kromě roztříštění) podle libovůle vždy za 1 chakru a základ (automaticky, najisto, stínem).	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 a pečeť základ mu může libovolně udělit jakýkoliv herní efekt (výběr z běžných hesel kromě roztříštění), automaticky, najisto.	základ	had	beran	opice	drak	6	Pohled		

2	Jigyaku no Jutsu	Technika návratu času	Technika umožňující rozpomenout 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 lepší vnímání	Mimo boj, sesílatel je schopen vidět vše lépe po 30 minut, nebo než se zapojí do boje. Po dobu trvání techniky (mimo boj) získává sesílatel vyšší úroveň Vylepšené vnímání: Zrak o 1.		základ	beran	kůň				4	
3	Tamashi no keimusho	Uvěznění duše	Uvězní duše soupeře ve vlastním těle	Technika roztržení končetin oponenta v agonii	Ninja se dotkne prsty spánků poraženého soupeře v agonii a v souboji vůlí trvajícím déle než minutu přeruší spojení, mezi jeho mozkiem a končetinami.	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 ni 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	VIČÍ 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	Tora no kankaku	Tygří smysly	Vytříbená senzorická 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 VIČÍ smysly, tato technika trvale zvyšuje vylepšené vnímání (ostatní smysly) o 1.							0	
5	Kokoro purobu	Myšlenková sonda	Umožní nahlédnout oběti do mysli	Mimo boj, paralýza najisto stínem. Po úspěšném seslání paralýzy cíl musí odpovědět popravdě na jednu otázku (pohled/dotek). Silnější verze se hlásí hesly paralýza najisto.	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 nejspolehlivější, 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 nejspolehlivější 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	prase	drak	kůň		6	
6	Shoheki no shinteki	Mentální bariéra	Schopnost odolávat stínovému elementu silou vůle a vrácení jeho efektu na sesílatele	Mimo boj, seslání na sebe a/nebo jiný cíl. Tato technika poskytne možnost vrátit jeden efekt způsobený živlem stínu zpět na sesílatele.	Mezi tajnůstkařskými vesnicemi, je schopnost blokovat útoky na mysl považována za jednu z nejcennějších. Mistři genjutsu dokáží vložit bariéru do mysli spolubojovníků a zabrání tak útokům nebo ztíží výslech.	základ	tygr	drak	beran	krysa		4	
6	Shihai	Ovládnutí	Umožní vložit do mysli protivníka jasný příkaz	Paralýza najisto stínem. Po úspěšném seslání paralýzy 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 zřejmě 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	